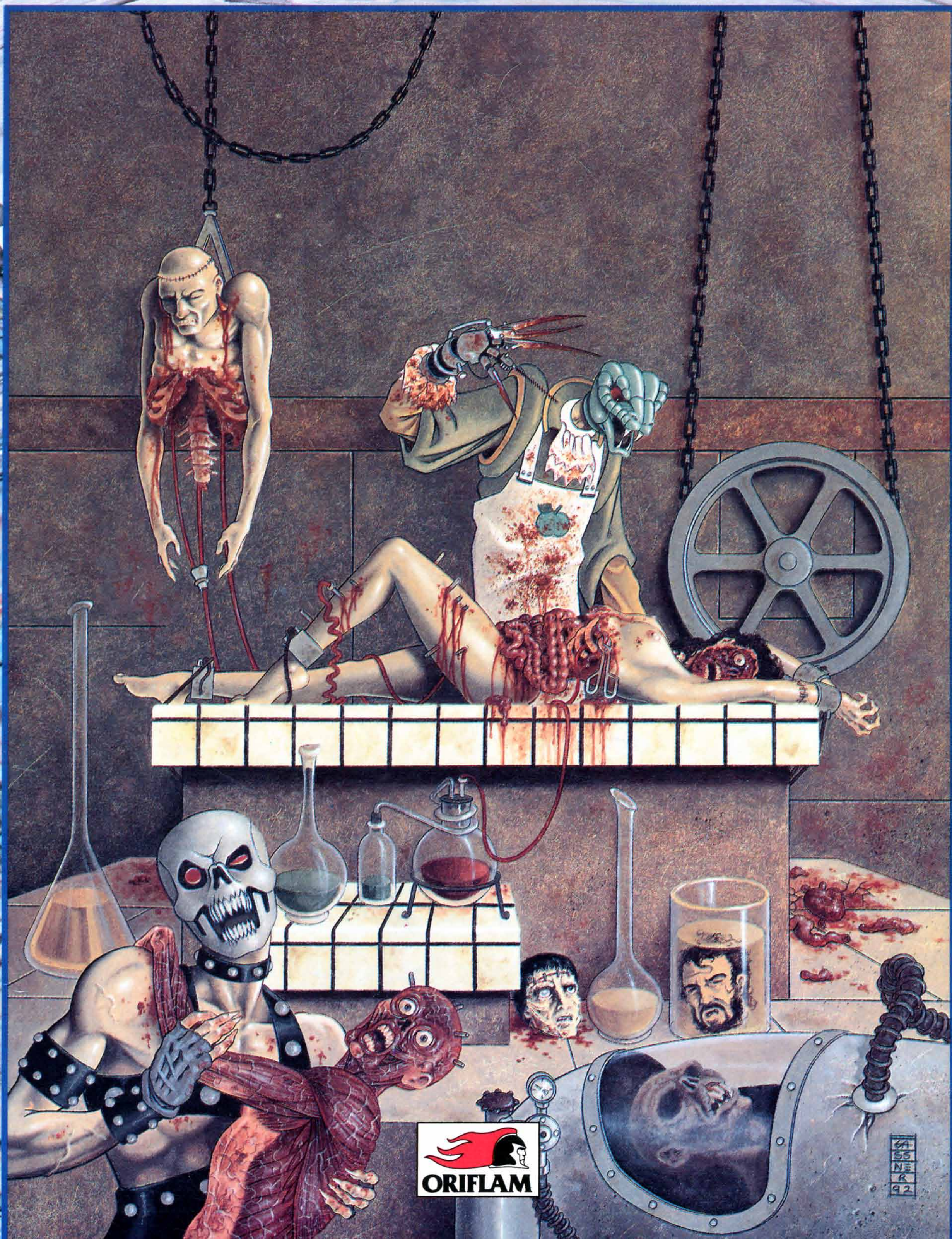
L'EMPIRE TÉNÉBREUX

Eric SIMON



HAWKMOON

L'EMPIRE TENEBREUX

Auteur
Eric SIMON

Scénarios
Christophe BEGEY

Textes en Encart
Philippe DOHR

Illustrations Intérieures
Alain GASSNER
Thierry MONTER
François PARDO
Jean-Luc SALA

Couverture
Alain GASSNER

Plans
Thierry MONTER

Maquette et Montage
STUDIO PERSPECTIVES

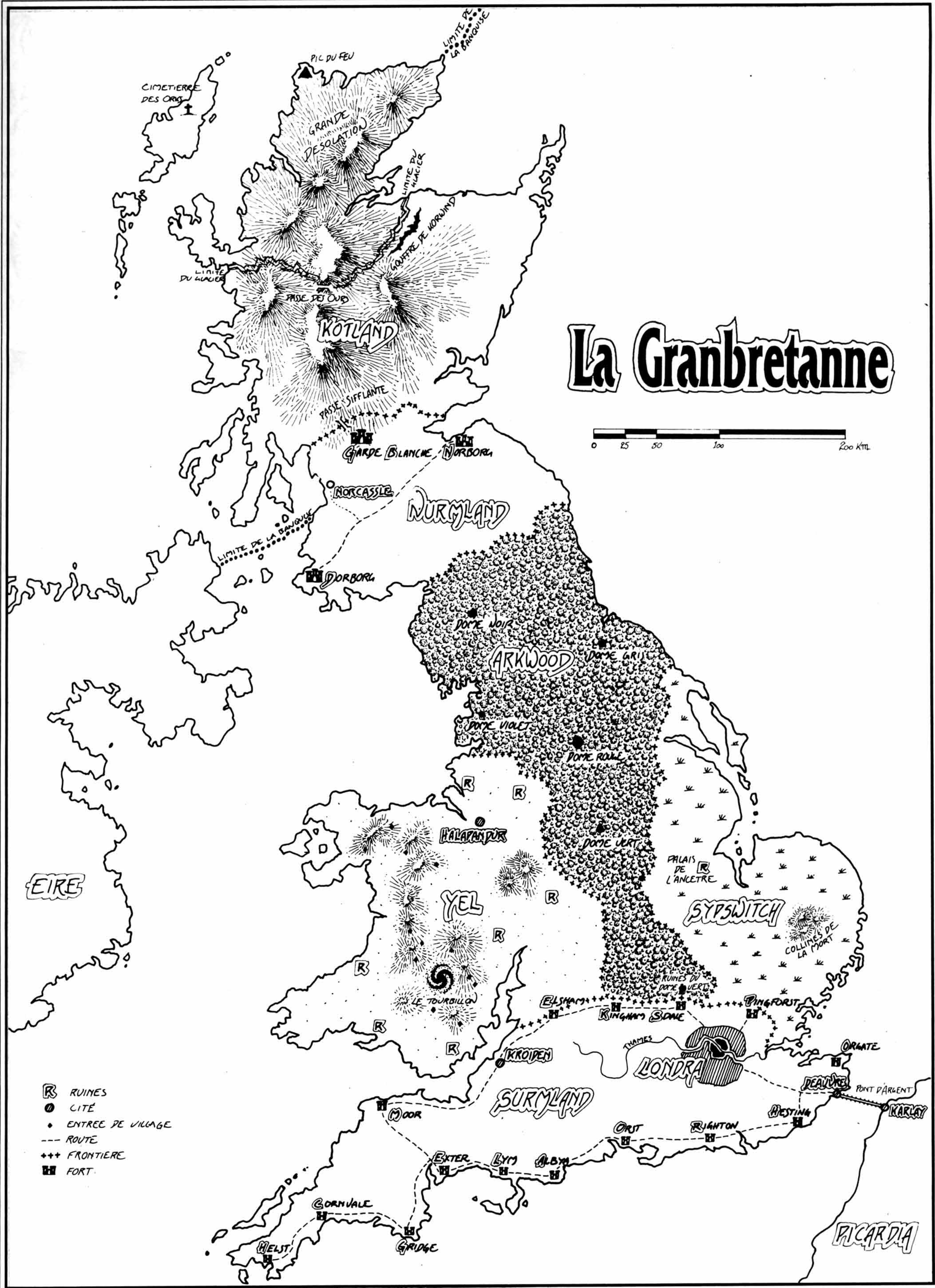
Directeur de Publication
Eric SIMON



Sommaire

Edité par Oriflam SARL, Titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz

Traitement des disquettes en photocomposition : T N I
Imprimé en Tunisie



La Granbretanne
Pic du Feu
Limite de la Banquise
Cimetierre des Orcs
Grande Desolation
Limite du Glacier
Gouffre de Norwind
Limite du Glacier
Passe des Ours
Kotland
Passe Sifflante
Garde Blanche
Norborg
Norcassle
Nurmland
Limite de la Banquise
Dorborg
0 25 50 100 200 Km
Dome Noir
Arkwood
Dome Gris
Dome Violet
Dome Rouge
Halapandur
Dome Vert
Palais de l'Ancetre
Eire
Yel
Sydswitch
Collines de la Mort
Ruines du Dome Vert
Le Tourbillon
Elsham
Kingham
Sdale
Pingforst
Thames
Londra
Orgate
Kroiden
Deauvile
Pont d'Argent
Karlay
Surmland
Moor
Hesting
Righton
Orst
Exter
Lym
Albyn
Cornvale
Gridge
Helst
Picardia
R Ruines
Cité
Entree de village
Route
Frontiere
Fort



La Granbretanne



La Granbretanne se divise en sept provinces :

- ❏ **Londra**, la capitale du Ténébreux Empire.
- ❏ **Le Yel**, la partie ayant le plus souffert du Tragique Millénaire.
- ❏ **Arkwood**, la forêt située au centre de la Granbretanne.
- ❏ **Sypswitch**, le grand marais de la côte sud-est.
- ❏ **Kotland**, le nord de l'île enfoui sous la neige et les glaces.
- ❏ **Nurmland**, la lande sauvage séparant Arkwood du Kotland.
- ❏ **Surmland**, la lande de la côte sud.

Ces provinces présentent un aspect fort différent les unes des autres. Le Tragique Millénaire a découpé la Granbretanne en plusieurs tronçons, chacun mutilé d'une façon originale. Les forces naturelles ont été à jamais perverties sur cette île. Le Yel est un véritable désert desséché et radioactif où ne vivent que des espèces débiles et mutantes. Le Kotland

ressemble à un monde primitif où la glace règne en maîtresse sans pitié. Le grand marais de Sypswitch offre un paysage morne gorgé de vase, habité seulement d'espèces écailleuses et sifflantes. Les landes balayées par des vents incessants offrent une désolation rompue par des amas de ruines. Arkwood est une forêt impénétrable où mille périls attendent les imprudents. Quant à Londra, la folie des Granbretons a perverti les nobles ruines d'un royaume millénaire.



Le Yel

Description Géographique

Le Yel est un désert inhospitalier et périlleux pour tous ceux qui y sont étrangers. Seuls les mutants originaires de la région réussissent à y survivre à défaut d'y vivre longtemps. La contrée se divise en quelques montagnes basses mais escarpées et en plaines souvent couvertes de ruines. Les seules traces de végétation découvertes dans le Yel se limitent à des mousses grises et à quelques herbes coupantes et tachetées de roux. Celles-ci poussent exclusivement autour des rares points d'eau. Le climat est particulièrement sec. Les lits des rivières sont asséchés et l'on a coutume de dire qu'il y pleut aussi souvent que les Granbretons changent d'empereur... Les points d'eau sont très, très rares. Le plus souvent il s'agit de mares boueuses, où une mince pellicule d'eau surnage sur un mélange de vase et d'insectes grouillants.

Les plaines présentent un paysage uniforme de cailloux ocres. S'ils ne laissent pas insensible l'esthète, ils exaspèrent tout marcheur. Les seuls points de repère existants sont les montagnes. Celles-ci constituent un autre spectacle encore plus sinistre. Leurs flancs, aussi pelés qu'un village de France après le passage d'une légion de Vautours, présentent de longues cicatrices rouges et vertes qui paraissent autant d'ossements mis à nu.

Les ruines constituent le troisième paysage du Yel. Ces tombeaux à ciel ouvert s'étendent sur des dizaines de milles, là où se dressaient de fières et antiques cités. La radioactivité, la mort invisible et les mutants vivant dans l'obscurité et la moiteur des caves constituent certainement les premières causes de mortalité en ces lieux.

"Le Yel, moi j'irai pas pour un empire !"

Fadrek Lannuir, chef de meute Vautour, disparu quelque part dans le Yel.

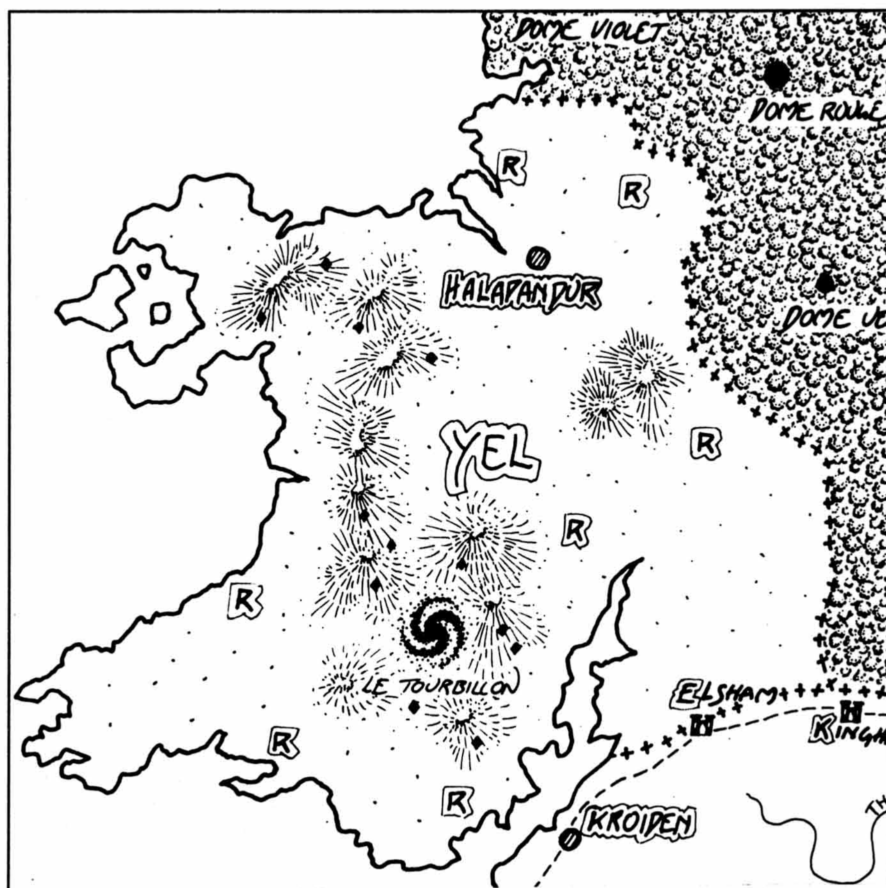
Population

La population du Yel se compose de mutants et d' humains vivant dans des villages dissimulés dans des cavernes.

Mutants	9 000
Humains	Quelques centaines

Les Mutants

Diverses espèces mutantes peuplent le Yel, tels les Pestilentiels et les Minimes déjà présentés dans les règles. Il en existe de nombreuses autres mais elles sont aussi instables qu'éphémères. En effet lors de certaines pleines lunes, les mutants du Yel sont pris d'une véritable frénésie sexuelle et courent après leur moitié, que celle-ci soit griffue, plumée, géante, naine ... Toutes les espèces mutantes du Yel pouvant se reproduire entre elles, les différentes variétés évoluent très vite. Les rites funèbres sont totalement ignorés de ces mutants. C'est pourquoi, on trouve facilement éparpillés sur le sol pierreux des ossements étranges, témoins d'espèces mutantes disparues voici des siècles. Habituellement une espèce se maintient



Les Mutants du Yel

Les Carapaces

Caractéristiques		**Compétences**	
FOR	4D6	Se Cacher	60+1D10 %
CON	3D6	Ecouter	80+1D10 %
TAI	5D6	Mouvement Silencieux	20+1D10 %
INT	2D6-2		
POU	2D6		
DEX	1D6		

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Tentacules (x4)	20 %	2D6	-
Morsure	20 %	2D10	-

Armure : 1D10+3

Notes : Une fois retourné un Carapace est paralysé. Ses attaques tombent à 10 % et il ne bénéficie plus de la protection de sa carapace. Retourner un Carapace nécessite un jet sur la table de résistance, FOR contre la TAI du mutant.

Les Ombres

Caractéristiques		**Compétences**	
FOR	2D6	Embuscade	50+1D10 %
CON	3D6	Se Cacher	70+1D10 %
TAI	3D6	Voir	70+1D10 %
INT	3D6+2	Esquiver	50+1D10 %
POU	3D6		
DEX	4D6		

Arme	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Toucher	40 %	spécial	-

Armure : 0

Notes : le toucher d'une Ombre est comparable à celui d'une banquise affamée. La victime ressent une intense douleur similaire à une brûlure et perd 1D6 points de vie. Habituellement, les Ombres attendent le moment où leur cible enlève toute armure ou tentent par ruse de la lui faire retirer.

quelques décennies avant de disparaître. Certains scientifiques supposent qu'en fait les différents mutants du Yel forment une même espèce. Autre mystère, ces copulations entre espèces n'aboutissent pas à la formation d'un genre unique mais donnent toujours des espèces nouvelles très différentes des précédentes.

Les personnes étrangères au Yel et tous les humains échappent à l'influence des pleines lunes, ce qui ne leur épargne pas les "assauts de ces berserks de l'amour".

Voici deux des races de mutants vivant actuellement dans le Yel.

Les Carapaces

Les Carapaces ressemblent à un croisement malheureux entre une tortue et un tatou. Leur carapace exsude une pâte poisseuse sur laquelle s'accumulent la poussière et les graviers soulevés par les vents. Ceci leur permet de passer pour d'innocents rochers. Sous la carapace se trouve une sorte d'embryon humain blanchâtre. Des tentacules longs de deux à trois mètres et terminés par de redoutables crochets ont complètement remplacé les membres. Les yeux sont complètement atrophiés et une bouche grotesque envahie de dents aiguisées occupe les deux tiers de la face (mesures effectuées par Huryam Gloster, commandeur Serpent). Des poches disposées de part et d'autre d'un abdomen rachitique servent de réserves d'eau. Les Carapaces peuvent subsister plusieurs années entre deux proies. Leur métabolisme peut pratiquement se bloquer.

Les Carapaces se déplacent très lentement et chassent à l'affût les insectes et autres vermines peuplant ce désert. Cependant, un humain de temps à autre n'est pas pour leur déplaire.

Les Ombres

Les Ombres ressemblent à des humains qui auraient la particularité d'absorber la lumière. Elles apparais-

sent comme des taches de noirceur mouvantes aux contours incertains. Aisément détectables en plein jour, elles passent inaperçues la nuit ou dans tout autre endroit plongé dans les ténèbres. Ces mutants vivent uniquement dans les ruines du Yel. Habituellement, ils forment de petites communautés d'au plus dix membres. Moins féroces que les autres mutants, ou plus rusés, ils n'attaquent pas systématiquement les étrangers qu'ils rencontrent.

Seuls les Granbretons qu'ils exècrent sans retenue, bénéficient d'attaques systématiques et sans quartier. Si leur curiosité est plus forte que leur faim, ils peuvent venir en paix et parlementer avec des étrangers. Curieux de nature, ils interrogent des heures durant leur interlocuteur, tant que leur faim n'atteint pas un seuil insupportable. Des spasmes nerveux précédent toujours le moment où la faim prend le dessus...

Les Ombres ne peuvent rester plus de quelques minutes exposées au soleil. Le surplus de "nourriture" consommée lors d'une trop longue exposition leur cause une indigestion fatale. Leur organisme se décompose alors en une marmelade malodorante en moins de quelques heures. Les Ombres pourraient très bien se contenter de la manne solaire, mais la proximité d'un autre organisme vivant déclenche tôt ou tard une boulimie irrésistible.

Les Humains

La population humaine du Yel vit depuis le Tragique Millénaire dans des cavernes creusées dans les profondeurs des montagnes. Les hommes ne sont que quelques centaines tout au plus. Tout personnage originaire du Yel appartient à un village. Ces humains sont les lointains descendants d'Anglais réfugiés dans des complexes souterrains construits pour résister à la catastrophe finale. Les habitants ont survécu au Tragique Millénaire mais n'ont pas quitté leurs abris. Le monde lacéré n'avait plus rien à leur offrir.

Au fil des siècles, leurs machines sont tombées en déliquescence. Incapables de les réparer ou d'en reconstruire, ils ont oublié tout ce savoir inutile. Totalement repliés sur leurs cavernes, ils se sont détournés de l'extérieur. Plusieurs villages ont même muré à jamais les ouvertures menant à l'air libre. Seules quelques communautés les ont conservées et envoient régulièrement des veilleurs à l'extérieur. Tout personnage originaire du Yel appartient à cette catégorie.

Les villages qui se sont coupés de l'extérieur envisagent tout intrus comme un blasphème devant être éliminé derechef. Les failles accidentelles qui s'enfoncent profondément dans les montagnes peuvent déboucher pour de malheureux explorateurs dans une telle caverne. Les villageois coupés du monde ont muté depuis quelques siècles. Ils sont devenus de grands albinos, frêles et aveugles. Une ouïe et un toucher surdéveloppés ainsi qu'un sixième sens leur permettent de se déplacer aisément dans les cavernes.

Les villageois considèrent les Granbretons comme leur plus grand péril. Jusqu'alors, ils ont réussi à ne pas attirer l'attention de l'Empire Ténébreux. Quelques connétables connaissent l'existence de ces groupes troglodytes, mais les jugent sans intérêt.

Organisation Politique

Les Minimes

Les Minimes vivent en petites bandes regroupant quelques familles. Un tel clan compte entre 20 et 60 individus. Tout ce qui est étranger au clan est déclaré ennemi donc bon à tuer et à manger. Le clan obéit à un chef ayant tout pouvoir, généralement le plus retors ou le plus fort.

Les Pestilentiels

Identique aux Minimes, mais manger un membre plus faible de son clan est considéré comme une marque d'autorité.

Carapaces

Ces mutants vivent en solitaire.

Les Ombres

Les Ombres vivent en famille comptant au plus dix individus. L'autorité y est quasi inexistante, chacun faisant ce que bon lui semble. Les Ombres, même de familles différentes, ne se battent jamais.

Les Villageois

Les villageois sont dirigés par un conseil de sages formé des individus les plus âgés. Le conseil possède une autorité absolue. C'est lui qui décide, sans appel possible, du bannissement de tout membre de la communauté atteint de mutations. Cette pratique a permis de conserver une certaine homogénéité dans la population mais a contribué à réduire son nombre au fil des siècles.

Les Sectes Présentes

Les races mutantes du Yel vouent un culte primitif aux éléments. Les Ombres vénèrent le Soleil, les Minimes les Quatre Vents, les Pestilentiels adorent Brogranowitz le Fornicateur Puant. Les Carapaces sont trop idiots pour avoir l'idée d'un être supérieur. Les mutants sont pour le moins fanatiques dans leur croyance. Par exemple, ils n'apprécient pas du tout que des étrangers viennent fouiller leurs sanctuaires. Ceux-ci se limitent généralement à un empilement maladroit de cailloux, de débris et des ossements des sacrifiés. Les Minimes et les Pestilentiels se contentent de mettre en pièces l'objet du sacrifice sur la pyramide grossière. Plus raffinées, les Ombres laissent leur victime bâillonnée exposée au soleil...

Table de Rencontres du Yel

Rencontre	Plaine	Montagnes	Ruines	Notes
Minimes (1D4)	01-20	01-12	01-05	
Pestilentiels (2D6)	20-27	13-32	06-11	
Carapace (1)	28-31	33	12	
Ombre (1D10)	32	34-35	13-30	
Autre mutant	33-36	36-39	31-34	a
Oublié	37	38	35	
Sans Masque (1D3)	38-39	40	36	b
Patrouille Granbretonne	40-45	41-45	37	c
Expédition Granbretonne	46-47	46-47	38	d
Villageois (1D4)	48-49	48-52	39	
Ermite	50	53	40	
Rien	51-00	54-00	41-00	

Notes

a : Libre à vous de créer d'autres races mutantes du Yel.

b : A l'occasion, des Sans Masque désespérés quittent les tunnels de Londra pour s'aventurer dans les immensités du Yel. La plupart d'entre eux périssent des radiations ou sous les coups des mutants. Leur espérance de vie ne dépasse pas deux ou trois semaines. Certains d'entre eux espèrent trouver une merveille du passé qui leur permettra de rentrer à nouveau dans leur ordre. Ces Granbretons bannis et déshonorés sont prêts à tout. Habituellement, ils ne portent que des pourpoints de cuir usagé et des dagues ou des gourdins pour toute arme.

c : L'Empire Ténébreux a renoncé à contrôler ce désert maudit. Du fait de sa proximité avec Londra, les Granbretons y exercent cependant une surveillance continue. La grande majorité des patrouilles se composent de Tigres.
La patrouille type se compose d'une meute, soit 30 Tigres, et d'un chef de meute. Tous sont montés sur de robustes chevaux. Les Tigres connaissent les dangers du Yel. Ainsi ils ne s'aventurent jamais dans les ruines. Ils possèdent aussi des cartes sommaires du Yel. Les Tigres ont pour consigne de capturer toute personne surprise dans le Yel, ou à défaut de la tuer. Les Tigres sont connus pour leur obéissance.

d : De temps à autre des expéditions scientifiques partent de Londra pour le Yel. Leur mission consiste à découvrir des vestiges du Tragique Millénaire utiles au progrès de la science impériale. Ces missions comportent 1D10 Serpents, Vipères, Furets escortés par deux ou trois meutes de Tigres. Des Griffons les ravitaillent en vivres et équipements divers.
Certaines missions, dites perdues, sont envoyées dans les ruines du Yel. La radioactivité ambiante condamne évidemment les participants à une mort plus ou moins rapide. L'Empire Ténébreux utilise pour ces missions suicides des Vautours ou des Faucons comme escortes et quelques Serpents recrutés parmi les étrangers ou condamnés à être démasqués. En cas de réussite, ces derniers sont pardonnés. Inutile de dire que les étrangers ne sont pas prévenus du danger radioactif des ruines. Au bout de quelques semaines, des ornithoptères viennent emporter les survivants moribonds et leurs découvertes.

Jetez un D100 par 24 heures passées dans le Yel. Si vos joueurs passent d'une zone à une autre, choisissez vous même celle qui déterminera l'éventuelle rencontre. Ne considérez pas cette table comme celle des Lois mais plutôt comme des suggestions. Modifiez le résultat si celui-ci ne va pas dans le sens de votre scénario.

Les villages coupés du monde extérieur se sont inventés au fil des générations et de l'oubli un panthéon de dieux et de démons. Ils vénèrent la Mère Obscurité comme leur bienfaitrice et mère nourricière. Dans leur esprit, la lumière est associée au feu destructeur du Tragique Millénaire. Ils craignent toute lumière, persuadés que celle-ci peut les tuer. Tout porteur de lumière est pour eux un diable qu'il faut détruire.

Sciences et Savoirs

La Radioactivité

La radioactivité dans le Yel est limitée aux ruines. Son intensité est moyenne.

Radioactivité	Durée permise
Moyenne	CON jours
Virulence	**Dégâts**
10	1D6

Une personne peut demeurer dans les ruines un nombre de jours égal à sa CON sans risquer quoi que ce soit. Au delà de ce temps, toute personne effectuer un jet en opposant sa CON à la virulence de la radioactivité. Si elle demeure encore dans les ruines, elle doit effectuer ce jet de CON pour chaque période.

En cas d'échec l'imprudent perd définitivement 1D6 points de CON au rythme de un par mois. Le personnage ressent alors des nausées et un affaiblissement continuel. A ce jour, il n'existe aucun moyen de guérir cette maladie. Si à la suite de radiations, le personnage perd plus de la moitié de sa CON, il développe alors une mutation à déterminer par le maître de jeu. Celle-ci apparaîtra après un an et sera transmissible à ses enfants.

Les Vestiges du Tragique Millénaire

Les ruines abritent quantité de vestiges provenant des guerres d'antan.

A vous de décider quelles monstruosités ou merveilles vos joueurs peuvent découvrir aux détours de ces débris.

Les Villages

Les villageois ont remisé depuis des siècles tout l'appareillage scientifique. Celui-ci s'entasse pêle-mêle dans des salles condamnées. Plus rien ne fonctionne et il difficile de récupérer quoi que ce soit dans ce fatras.

L'Armée

Les Mutants

Les mutants vivant en bandes ne constituent aucunement une force guerrière redoutable. Tout au mieux peuvent-ils se livrer à des embuscades ou attaquer des personnes isolées. L'art de la manoeuvre se limite chez eux à des hurlements suivis d'une charge furieuse et désordonnée.

Les Villages

En dehors de leur refuge, les chasseurs des villages refusent systématiquement tout engagement contre une force supérieure en nombre. Si contact il y a, ils se dispersent tous et s'enfuient dansdes directions opposées à celle de leur village. Leurs talents leur permettent la plupart du temps d'échapper à leurs poursuivants.

Si l'emplacement de leur village est découvert par un ennemi, ils opposeront alors une résistance déterminée. Chaque village possède plusieurs galeries dérobées permettant de s'enfuir dans les montagnes ou dans le dédale des cavernes. Les villageois prendront la fuite uniquement si tout espoir est perdu.

En effet, la perte de leur village signifie l'abandon de la quasi totalité de leurs équipements, cultures ... ce qui veut dire une mort certaine dans le Yel.

Les Personnalités

Mygam de Llandar

Pour plus de renseignements sur Mygan de Llandar, reportez-vous à L'Ile Brisée, p.104

Olioss Sarkande

Sarkande a volontairement quitté Londra voilà maintenant plus de vingt ans.
A l'époque, il s'enfonça dans le Yel pour fuir la compagnie de ses semblables. Miraculeusement, Sarkande a réussi à survivre dans le Yel mais les derniers lambeaux de sa raison se sont évaporés sous le brûlant soleil.

Noble Granbreton

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	7	15	18	10	13	12

SAN : 0
Maladie Mentale : Asocial
Points de Vie : 10
Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague (MG)	78 %	1D4+2+1D6	82 %
Rapière	81 %	1D6+1	83 %

Compétences : Se Cacher 74 %, Mouvement Silencieux 36 %, Persuader 52 %.
Valeurs : Asocial, Rusé, Nihiliste.

Le fier Granbreton qu'il fut a perdu toute sa superbe. Vêtu de haillons crasseux, sa rapière glissée à même une ceinture de fortune, il évoque plus un mutant qu'un courtisan impérial.

Son corps décharné est recouvert de dizaines d'insectes nécrophages avec lesquelles il monologue à longueur de journée. Un casque bosselé et rouillé trône bizarrement sur ce corps délabré. Sarkande vit dans une petite caverne au pied des montagnes du Yel. Il déteste ceux qui osent venir perturber sa retraite et s'arrange habituellement pour les éliminer très rapidement. Pour cela, il leur raconte l'histoire d'un trésor fabuleux situé au sommet de la Montagne des Vents Infernaux....

Les Sites Intéressants

Hallapandur

"Au loin dans la vallée, une ville toute de métal brillait dans le soleil, renvoyant des reflets rouges, mordorés, bleus et verts. On distinguait parfaitement des routes métalliques et sinueuses et les tours pointues qui la hérissaient. Même de l'endroit où ils se trouvaient, il était facile de voir que la ville tombait en ruines avec ses murs et ses monuments rongés par la rouille."

Cette ancienne capitale des sciences n'est plus aujourd'hui qu'un crâne vide dont les rognures ont été pillées par les Granbretons. C'est dans ces ruines qu'ils ont extrait la moelle pourrissante qui leur a permis de fonder leur sorcellerie.

Néanmoins un chercheur persévérant peut espérer encore découvrir quelques éléments, des détails, ayant été jugés indignes de la grandeur granbretonne.

Hallanpandur est infesté par des bandes de Pestilentiels. Les ruines leur servent de repaires.

Le Tourbillon

Le Tourbillon se situe au coeur des montagnes du Yel. Il s'agit d'une immense tornade disparaissant dans les cieux, une colonne de nuages et de violence haute de plusieurs milles. Le tourbillon est stationnaire depuis des siècles, toujours localisé sur le pic des Vents Infernaux. Il attire irrésistiblement tous les nuages des environs, les engloutit et les recrache dans les couches lointaines de l'atmosphère, privant ainsi le Yel de toute pluie. S'approcher en machine volante ou sur une créature ailée du Tourbillon tient du suicide. Nulle force vivante ou mécanique ne peut résister à son attraction. Gravir la montagne des Vents Infernaux nécessite davantage d'efforts pour aussi peu de résultat. Les personnes aspirées par le tourbillon n'ont jamais été revues par quiconque.

Table de Rencontres d'Arkwood

Rencontres	D100	Notes
Animaux	01-40	a
Dramits ouvriers	41-48	b
Dramits guerriers	49	c
Dôme	50	d
Rien	51-00	

Notes :

a : Il s'agit simplement d'animaux typiques des forêts, renards, chevreuils, sangliers, écureuils ...

b : Il s'agit d'un groupe d'ouvriers (1D100) collectant de la nourriture. Les ouvriers sont dispersés sur une étendue assez vaste. Un groupe de gardes (6+1D6) est tout de même présent. Les dramits guerriers demeurent groupés et interviennent tous ensemble contre une menace.

c : Il s'agit d'une expédition de guerriers contre une colonie voisine. Les dramits se déplacent en une colonne parfaite avec des éclaireurs en avant et sur chaque flanc. L'expédition punitive compte 100+2D100 dramits guerriers et 100+3D100 ouvriers chargés de piller le dôme pendant le combat.

d : Les voyageurs ont réussi à approcher d'un dôme sans attirer l'attention des guerriers dramits.

Certaines légendes font état d'un palais au sommet du pic des Vents Infernaux, voir au sommet du Tourbillon.

Suivant les versions, il s'agit d'un lieu de supplices où sévissent des monstres vomis des entrailles pourrissantes du Tragique Millénaire. D'autres parlent d'un lieu de délices et d'harmonie. Si le coeur vous en dit ...

Le Tourbillon constitue un spectacle impressionnant. De couleur changeante, passant du bleu électrique ou rouge sang, il s'entoure de filaments nuageux multicolores fouettant l'air des sommets.

Un Village

L'accès à un village enterré est habituellement dissimulé. Trouver l'une de ces portes nécessite un jet critique en Voir ou Chercher. Les portes sont fermées de l'intérieur et en métal (20 points de protection et 30 points de vie). La vaste pièce derrière chaque porte compte toujours un gardien. Afin d'effrayer les mutants qui seraient parvenus à entrer, des dépouilles macabres ornent les murs. De grands plans inclinés permettent d'atteindre les cavernes où résident les villageois.

Chaque village compte entre vingt et cinquante habitants. Chacun d'eux pouvait à l'origine abriter plusieurs milliers de personnes. Tous les villages sont construits dans une immense caverne. Des habitations occupent ses flancs sur plusieurs étages. L'éclairage sommaire se limite à quelques torches. Le centre des cavernes contient généralement des champs de mousse dont s'alimentent les villageois.

Chaque village compte aussi une citerne alimentée par une source souterraine. Celle-ci est certainement leur bien le plus précieux.

Des pièces condamnées contiennent tout le matériel hors d'usage, d'autres servent de cryptes mortuaires.

Voyager

La description géographique montre ô combien il est difficile de voyager dans le Yel pour tout étranger non prévenu. Sans carte, tout voyageur risque de se perdre et alors...



Arkwood

Description Géographique

Arkwood est une grande forêt vierge qui occupe tout le centre de la Granbretanne. Cette forêt est apparue à la fin du Tragique Millénaire et depuis nul ne s'y est établi. Pas une clairière, pas un sentier n'y apporte un tant soit peu de clarté. Arkwood est véritablement le royaume de la pénombre. La végétation drue y est unique. Les essences de cette forêt n'existent nulle part ailleurs en Europe. A première vue, Arkwood ressemble à une forêt de géants. Les arbres atteignent cent mètres, les fougères dépassent les dix mètres. Les couleurs des plantes sont aussi étranges. Quantité d'arbres possèdent de longues feuilles d'un rouge écarlate, les fougères hésitent entre le violet et le bleu nuit. Des lianes tissent des réseaux semblables à de gigantesques toiles d'araignées.

Même au coeur des étés, la lumière ne perce pas les hautes frondaisons. Celles-ci constituent d'ailleurs un isolant thermique tel, que la température dans la forêt d'Arkwood est toujours supérieure d'au moins dix degrés à celle du reste de la Granbretanne. Les pluies abondantes se traduisent à Arkwood par un ruissellement ininterrompu et des brumes permanentes. Le climat et la forêt ont réduit à néant les vestiges du Tragique Millénaire. Il semble qu'aucun homme n'ait jamais séjourné sur cette terre.

Population

Dramits	100 000

La Faune

La faune d'Arkwood est plus conventionnelle que la végétation. On y trouve la plupart des espèces courantes dans les forêts d'Europe et d'une taille normale. Il existe pourtant une espèce mutante qui dément cette banalité inhabituelle pour la Granbretanne, les dramits. Il s'agit d'insectes vivant en société, comme les fourmis ou les abeilles. Les dramits se divisent en ouvriers, guerriers, larves et reine.

Une colonie de dramits compte une reine, quelques centaines de guerriers, quelques milliers d'ouvriers et autant de larves. Les dramits bâtissent des nids sous forme de dômes. Les plus grands dépassent les arbres

Les Dramits

Dramit Guerrier

Caractéristiques		Compétences	
FOR	4D6	Sentir	50+1D10 %
CON	4D6	Voir	30+1D10 %
TAI	2D6	Pister	40+1D10 %
INT	1D6+3	Grimper	70+1D10 %
POU	2D6		
DEX	3D6	**Points de Vie Moyens**	12

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	1D8+1D6	-
Griffes (x2)	30 %	1D4+1+1D6	-

Armure : 1 point de chitine

Notes : la morsure des dramits guerriers est empoisonnée. Le poison injecté est un paralysant de VIR 7. Un échec entraîne une paralysie de 1D6 heures.

Dramit Ouvrier

Caractéristiques		Compétences	
FOR	4D6	Equilibre	60+1D10 %
CON	4D6	Sentir	60+1D10 %
TAI	1D6	Pister	50+1D10 %
INT	1D6	Grimper	80+1D10 %
POU	1D6		
DEX	4D6	**Points de Vie Moyens**	9

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (x2)	10 %	1D6	-

Armure : 1 point de chitine.

Dramit Reine

Caractéristiques			
FOR	1D6		
CON	3D6		
TAI	10D6		
INT	3D6		
POU	3D6		
DEX	1D6	**Points de Vie Moyens**	16

Armure : 1 point de chitine.

les plus élevés de la forêt et couvrent plusieurs hectares.

Les différentes colonies se livrent une guerre sans merci. Dès que les territoires de chasse de deux colonies entrent en contact, les guerriers entament les hostilités. Celles-ci prennent fin uniquement avec la mort d'une des reines, c'est à dire la destruction complète d'une des deux colonies.

Les dramits communiquent au moyen d'un langage rudimentaire composé de sonorités aigües et stridentes.

Dramit Guerrier

Les dramits guerriers se tiennent sur leurs membres postérieurs. A l'instar des autres dramits, la couleur de leur peau est uniforme et correspond à celle de leur colonie. Ils ressemblent au croisement d'un singe pelé et d'une grosse termite. Leurs yeux sont globuleux. Lors d'un combat, ils poussent des cris stridents qui attirent les autres guerriers à des milles de distance. Les dramits guerriers savent combattre et mourir pour leur dôme. C'est tout.

Dramit Ouvrier

Ces dramits sont chargés de tous les travaux nécessaires à la survie de la colonie, qu'il s'agisse de collecter la nourriture, veiller sur les larves ou la reine, bâtir le dôme, l'entretenir...

Dramit Reine

Chaque colonie possède une reine située au sommet du dôme, dans la plus haute chambre. Au fur et à mesure que le dôme s'étend et s'élève, la reine change de salle. Sa taille est gigantesque vis à vis des autres dramits. Elle mesure quasiment dix mètres et pèse plusieurs tonnes. Elle pond plusieurs centaines d'oeufs par jour. Elle bénéficie de tous les soins de cohortes d'ouvriers. Des dizaines de dramits guerriers veillent aussi aux alentours de la reine. Elle est totalement

tributaire de ses "esclaves". Elle ne peut même pas se mouvoir, elle doit être portée.

De toute la colonie, la reine est la seule créature intelligente. Certaines ont même appris la langue des hommes. Leur espérance de vie dépasse plusieurs siècles.

Sites Intéressants

Dôme Rouge

Le dôme rouge est le plus vieux et par conséquent le plus grand de toute la forêt d'Arkwood. Les Granbretons l'ont découvert voici un millénaire.

Situé au coeur d'Arkwood, il ne constitue pas une menace pour eux et ils le laissent donc prospérer. Le dôme rouge atteint trois cents mètres de hauteur et couvre plusieurs centaines d'hectares. Il ressemble à une colline perdue dans la forêt. Les Granbretons estiment que la population de dramits vivant dans cette colonie est de plusieurs dizaines de milliers d'individus.

Son nom provient de la couleur de ses dramits, un rouge lie de vin.

Dôme Vert

Le dôme vert est vieux de plusieurs siècles. Situé à l'origine au voisinage de Londra, les Granbretons ont du lutter des décennies pour le vaincre. Habituellement la présence de la reine au sommet du dôme permettait aux Granbretons de détruire rapidement une colonie. Des ornithoptères bombardaient massivement le sommet du dôme, puis, si besoin était, il suffisait de déposer par voie aérienne quelques meutes de combattants afin d'achever la reine si celle-ci avait miraculeusement survécu.

La reine tuée, la colonie se dispersait et disparaissait en quelques semaines. La reine du dôme vert par contre n'a jamais suivi cette règle, si bien que les Granbretons ont du pénétrer dans le dédale du dôme pour l'éliminer. Il s'est avéré que ce dernier constituait une véritable forteresse. Plusieurs légions ont été nécessaires pour s'emparer du dôme. Cependant la reine n'a jamais été découverte et la colonie a disparu.

En réalité, celle-ci s'est enfuie avec quelques centaines de dramits par une galerie souterraine qui a été rebouchée après leur départ. Après une longue errance, la colonie s'est réinstallée cent milles plus au nord. Les Granbretons ont récemment découvert ce nouveau dôme mais ignorent sa véritable origine.

Rancunière, la reine prépare sa vengeance. Ayant capturé plusieurs Granbretons, les dramits les ont emmenés avec eux. Depuis ils les forcent à forger des armes. Les guerriers dramits s'entraînent donc au maniement de l'épée, du bouclier, de la hache et de la lance. Cette colonie cherche à capturer vivant tout humain passant à proximité. En effet, la reine désire apprendre de cette race tout son savoir avant de l'asservir.

Voyager

Voyager dans Arkwood est très difficile. Même les Granbretons ont renoncé à y construire une voie. Ils se contentent d'utiliser des chemins côtiers. Sous aucun prétexte ils n'entrent sous les voûtes noires de la forêt. De temps à autre, des ornithoptères sont envoyés patrouiller au dessus d'Arkwood. Leur principale mission consiste à bombarder les dômes situés trop près de Londra.

En plus de la végétation, les dramits représentent une menace mortelle. Les récits de voyages à Arkwood tiennent plus de l'imagination que de l'expérience vécue. Cette ignorance explique toutes les légendes circulant sur cette forêt que ce soit à Londra ou en Europe.



Sypswitch

Description Géographique

Le grand marais de Sypswitch ressemble à une éponge informe gorgée de vase puante et de détritus des millénaires passés. La couche de vase a une profondeur inconnue. Cependant les Granbretons y ont déjà perdu des véhicules hauts de plusieurs mètres. En une occasion, plusieurs drakkars des neiges s'y sont aventurés. Tous ont été engloutis, de la coque au sommet du mât, ce qui représente plus de vingt mètres...

Sur la quasi totalité du marais, le spectacle est le même, des champs de vase parcourus de minces cours d'eau salée provenant de la mer. Lors des grandes marées, l'océan déferle rapidement sur ces étendues plates et emporte tout en une charge irrésistible. La vase elle même est animée par des courants souterrains qui lui font décrire de grandes volutes visibles du haut des cieux.

La monotonie du marais est uniquement rompue par le sommet de ruines émergeant péniblement de la vase et la présence de concrétions informes. Celles-ci correspondent à l'émergence de gaz secrétés dans les profondeurs de la vase. Certaines légendes affirment qu'ils proviennent de la décomposition de millions de cadavres, macabres résidus du Tragique Millénaire. Sous l'influence du gaz, la vase se durcit et l'emprisonne, formant d'étranges champignons. Certains mesurent seulement quelques centimètres alors que d'autres atteignent plusieurs dizaines de mètres. Tôt ou tard ces concrétions se fissurent ou se brisent et laissent filtrer le gaz. Celui-ci échappé, le champignon est aussitôt englouti par la vase.

Jouer un Homme Serpent

Déterminez sa classe sociale à l'aide de la table suivante.

Classe	D100
Chasseur	01-50
Guerrier Dragon	51-70
Guerrier Blakwidoo	71-90
Erudit (prêtre)	91-00

Particularités

Les armes : les hommes serpents ne connaissent que les armes suivantes : le shraxx, le shraxx à deux mains, la fronde, la dague, le javelot.

Les armures : tous les hommes serpents peuvent utiliser le bouclier. Seuls les guerriers ont droit aux armures, en l'occurrence une armure de cuir.

Les animaux : Les Guerriers Blakwidoos possèdent 1D3 de ces volatiles.

Les compétences : Les hommes serpents possèdent automatiquement les compétences suivantes.
Connaissance du Marais : 60 %
Nager : 60 %
Voir : 40 %
Pister : 40 %
Se Cacher : 50 %

Les richesses : chaque homme serpent possède 1D10 perles d'une valeur individuelle de 1D100 A.

Homme Serpent Type

Caractéristiques		Compétences	
FOR	3D6	Connaissance du Marais	60+1D10 %
CON	2D6+3	Nager	60+1D10 %
TAI	3D6+2	Voir	40+1D10 %
INT	3D6-1	Pister	40+1D10 %
POU	3D6	Se Cacher	50+1D10 %
DEX	4D6	**Points de Vie Moyens**	10

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Shraxx	30 %	1D10+1D6	20 %
Fronde	30 %	1D8+1+1D4	-
Bouclier	-	-	40 %

Armure : 0

Note : Le Shraxx est un long gourdin dans lequel sont solidement incrustés plusieurs dizaines de dents de ver des marais.

Toute l'année des brumes malodorantes flottent sur le marais de Sypswitch. Ce brouillard ne disparaît qu'aux heures les plus chaudes du jour. Des pluies torrentielles s'abattent fréquemment sur le grand marais, rendant la vase encore plus traîtresse.

Population

Les hommes serpents sont les mutants dominant le grand marais. On ne les trouve nulle part ailleurs. Leur morphologie est humanoïde, mais ils présentent certains caractères typiques des reptiles.

Hommes Serpents	21 000

Leur peau est squameuse, leur température intérieure varie avec l'extérieur et les traits de leur visage sont à peine marqués. Leur langue n'est pas bifide mais anormalement longue et préhensile comme un tentacule. Certains individus présentent des langues longues de plus d'un mètre.

Les hommes serpents possèdent d'autres singularités typiques des espèces vivant dans des milieux marécageux. Tous peuvent rester au moins vingt minutes totalement immergés tout en déployant une activité physique conséquente. Immobiles, ils survivent entre une et deux heures sous l'eau avant d'être à court d'oxygène.

Certains individus présentent même des branchies externes en plus de poumons. Ces derniers n'ont alors aucun besoin de remonter à la surface. Des expériences montrent que ces branchies leur permettent de "respirer" dans la vase.

Ils se déplacent sur leurs membres postérieurs aussi vite qu'un homme mais savent ramper en ondulant leur corps à une vitesse surprenante. Ce mode de locomotion leur permet de se déplacer à la surface de la vase sans y disparaître.

Leur alimentation repose surtout sur les divers crustacés et coquillages vivant dans les couches supérieures de la vase et les échassiers du marais.

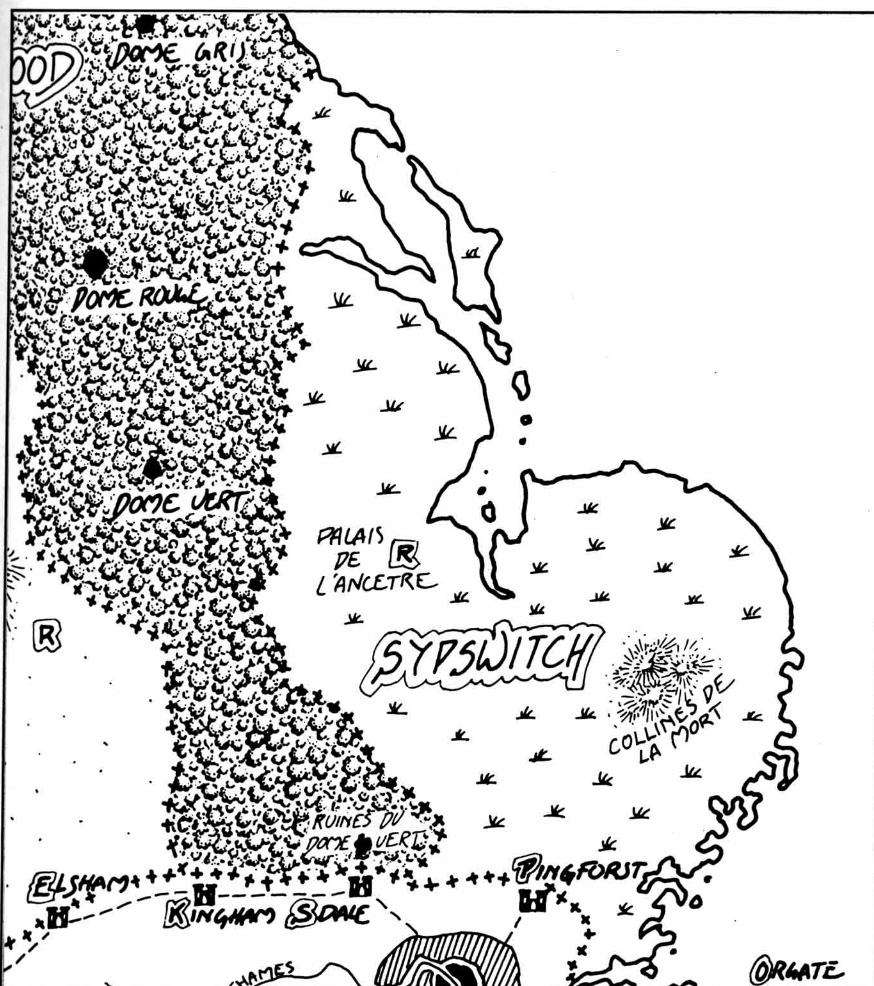
Rapport du Connétable Serpent Guirus Dexester.

L'Empire Granbreton et les Hommes Serpents

Longtemps l'Empire Ténébreux ne s'est pas soucié de cette étendue de vase. Quelques années plus tôt les seigneurs de la guerre ont décidé de contrôler eux mêmes cette région trop proche de leur cité. Les étrangers accostant pour commercer avec les hommes serpents paraissaient autant d'espions aux yeux de ces professionnels de la trahison et de l'assassinat. Une campagne regroupant quelques légions fut promptement menée. Celle-ci aurait pu tourner au désastre si les hommes serpents avaient harcelé les envahisseurs au lieu de leur offrir une bataille rangée. Les lances-feu et le comportement chevaleresque des guerriers hommes serpents furent à l'origine de leur défaite cinglante et sans recours.

Depuis un accord de vassalisation a été signé par le roi du grand marais. Plusieurs centaines d'hommes serpents ont été recrutés pour servir dans l'ordre du mutant, une partie des perles récoltées doit être envoyée à Londra et une "ambassade" séjourne en permanence au palais de l'Ancêtre. Son rôle est de surveiller les hommes serpents et leurs visiteurs étrangers. Les hommes serpents sont obligés de remettre à l'Empire Ténébreux tout étranger reconnu comme espion par l'ambassadeur.

Dès leur "soumission", les prêtres ont commencé à préparer la révolte.





Faune

La faune du grand marais de Sypswitch compte grand nombre de crabes et autres crustacés, ainsi que toutes sortes de coquillages et vers. Les oiseaux y sont rares exception faite des Blakwidoos.

Ver Géant

Les vers géants sont les prédateurs les plus redoutables du grand marais. Ils savent se dissimuler sous la vase dans l'attente de leur proie. Ils nagent et glissent sur la vase aussi vite qu'un cheval au galop. Leur appétit féroce les fait rarement renoncer à leur gibier. Leur aspect est particulièrement terrifiant. Leur gueule arbore des rangées de dents fines et tranchantes. Leur peau d'un blanc maladif laisse apercevoir des veinules noirâtres. A demi translucides, on devine leur colonne vertébrale et souvent leurs proies à demi digérées.

Blakwidoo

Les Blakwidoos sont des oiseaux de grande taille aux ailes atrophiées.

Faune de Sypswitch

Ver géant

Caractéristiques		Compétences	
FOR	6D6	Voir	50+1D10 %
CON	4D6	Nager	80+1D10 %
TAI	9D6	Se Cacher	40+1D10 %
INT	1D6	Mouvement Silencieux	70+1D10 %
POU	1D6		
DEX	3D6	**Points de Vie Moyens**	31

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	2D8	-
Constriction	20 %	2D6	-

Armure : 1 point

Notes : une personne entourée par les anneaux d'un ver géant endure chaque tour 2D6 points de dégâts si elle ne l'emporte pas dans une lutte de FOR contre FOR sur la table de résistance. En cas de réussite, la victime n'endure aucun point de dégâts mais ne se libère pas pour autant.

La mâchoire d'un ver géant peut se déboîter pour avaler une proie de grande taille (d'une taille inférieure à la sienne). Le ver avale sa proie s'il réussit un jet critique sur son attaque en morsure. Une victime avalée vive survit à l'intérieur du ver un nombre de rounds égal à sa CON.

Dès que le ver avale une proie de taille conséquente, il cherche à fuir tout combat afin de digérer.

Blakwidoo

Caractéristiques		Compétences	
FOR	6D6	Sauter	40+1D10 %
CON	3D6	Nager	50+1D10 %
TAI	6D6	Voir	50+1D10 %
INT	1D6		
POU	1D4		
DEX	3D6	**Points de Vie Moyens**	20

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bec	40 %	1D10+2	-
Serre	10 %	2D6	-

Armure : 1 point de plumes

Note : Un Blakwiddo ne peut à la fois attaquer avec son bec et donner un coup de serre.

Gervenn

Caractéristiques		Compétence	
FOR	7D6	Embuscade	30+1D10 %
CON	5D6		
TAI	6D6		
INT	1		
POU	1		
DEX	2D6	**Points de Vie Moyens**	25

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Mâchoire	40%	4D4	-

Armure : 1D6+6

Notes : L'attaque du gervenn correspond à la fermeture brutale de sa coquille. Cette attaque n'est possible que si un jet en Embuscade a été réussi ou si un imprudent s'est faufilé dans la coquille.

Le seul moyen de libérer une personne captive d'un Gervenn consiste à briser sa coquille. C'est à dire lui ôter tous ses points de vie.

Leur plumage oscille entre le violet et le noir. Leur bec fin et long dépasse le mètre chez les adultes. Bizarrement, ce dernier est bordé de centaines de petites dents aussi fines que des aiguilles. Leurs pattes sont palmées, ce qui leur permet de se déplacer facilement à la surface du marais.

Ces oiseaux se nourrissent de petites proies, des crabes et autres larves qui foisonnent dans la vase.

Les hommes serpents les utilisent comme montures.

Gervenn

Le gervenn est un coquillage gigantesque vivant dans les hauts-fonds du marais. Plusieurs spécimens se regroupent parfois en certains endroits pour former de véritables bancs. Les plus gros atteignent trois mètres de diamètre et pèsent plus d'une tonne. Carnivores, ils s'embusquent, la mâchoire ouverte, et happent tout ce qui passe à leur portée. Les plus gros peuvent avaler et digérer un homme. Habituellement, ils attendent que leur proie soit morte pour l'avaler. Ils tentent de l'entraîner sous l'eau ou attendent tranquillement qu'elle meurt d'épuisement.

Ces coquillages représentent la principale richesse de Sypswitch. En effet, on y trouve des perles proportionnelles à leur taille. La plus grande jamais découverte est une magnifique sphère de trente centimètres de diamètre.

Les chances de découvrir une perle dans un gervenn sont de 30 %. La valeur de la perle est égale à la taille du coquillage multipliée par 500 A.

Organisation Politique

Les hommes serpents sont tous unis en une monarchie religieuse, pour ne pas dire une théocratie. Le roi est toujours déterminé par une série d'épreuves opposant les deux maîtres

des Guerriers Dragons et Blakwidoos, l'Ark-Dragon et l'Ark-Blakwidoo. Le vaincu est sacrifié au Père Serpent alors que le vainqueur est "uni" au Grand Ancêtre et devient par conséquent roi des hommes serpents pour quelques décennies. Le roi possède l'autorité suprême mais agit conformément aux lois établies par les prêtres.

Les Sectes Présentes

Les hommes serpents vouent un culte fanatique au Père Serpent incarné dans le Grand Dragon. Selon leurs dogmes, ils descendent tous de l'union du Grand Dragon et de la vase nourricière. Ils croient leur race immortelle tant que le Père Serpent vivra et, qu'après la mort, leur esprit rejoint celui du Grand Dragon. Pour maintenir leur idole en vie, ils lui offrent en pâture quantité d'êtres vivants, de préférence des humains.

Le culte est dirigé par des prêtres qui sont en fait les véritables maîtres du royaume des hommes serpents. Tous portent la même tenue, des bracelets et des colliers de perles, des coiffures en plumes de Blakwidoo, des tuniques en peau de ver des vases et une sorte de poing américain armé de plusieurs dents de ver des vases.

Les prêtres dirigent aussi le négoce des perles collectées par les hommes serpents. Des marchands accostent à l'occasion afin de se procurer ces perles, les plus pures et les plus volumineuses du monde. La seule marchandise que les prêtres acceptent en échange des perles consiste en humains, destinés à être sacrifiés au Père Serpent.

Prêtre Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
12	9	14	14	16	15

PV : 11
BM : 6
Armure : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Poing armé	40 %	1D6+1D6	20 %

Compétences : Eloquence 72 %, Persuasion 57 %, Connaissance du Marais 63 %, Nager 58 %, Se Cacher 57 %, Connaissance de la Chimie 67 %, Connaissance de la Biologie 46 %, Premier Soins 57 %, Cérémonies Rituelles 85 %.

Sciences et Savoirs

Les prêtres du Père Serpent sont les détenteurs de plusieurs secrets sur lesquels reposent leur puissance et leur autorité. Ces connaissances sont uniquement révélées aux futurs prêtres et nul n'en parle à proximité d'oreilles étrangères. Si ces secrets devaient tomber entre des mains impures, la réaction des prêtres serait terrible et sans pitié.

Le Souffle de la Mère

Les prêtres appellent ainsi les gaz provenant de la fermentation du marais. Selon eux, il s'agit du souffle béni que leur mère nourricière leur confie.

Ces émanations possèdent plusieurs pouvoirs. Tout d'abord, à fortes doses, ils sont éminemment toxiques et mortels. Toute personne respirant ces gaz doit réussir un jet sous CONx5 ou périra en 1D6 minutes. A faibles doses, ils se comportent comme des hallucinogènes. C'est de la sorte que les utilisent les prêtres afin d'écouter les paroles de la Déesse Mère. Au cours de leur noviciat, les futurs prêtres sont soumis à des doses croissantes de gaz. Ainsi, après plusieurs années, ils supportent les gaz à l'état pur et peuvent même vivre dans les poches contenues dans les concrétions.

Les prêtres les utilisent aussi comme armes au cours d'affrontements. Ils recueillent de petites poches solidifiées contenant du gaz et les brisent à proximité de leurs adversaires.

Les prêtres comptent aussi l'utiliser afin de se libérer du joug granbreton. Depuis plusieurs années, ils fabriquent des projectiles de frondes contenant du gaz. Ils disposent déjà d'une réserve de plusieurs milliers de projectiles.

Le Sang du Grand Dragon

Les prêtres réussissent à soutirer au Grand Dragon, lors de son sommeil consécutif à des orgies de sacrifiés, quelques litres de son sang. Une fois préparé par leurs soins, celui-ci a le pouvoir de prolonger la vie. Cette boisson est réservée au roi et au Grand Ancêtre.

La consommation régulière de cet élixir permet de maintenir en vie indéfiniment un être vivant, bien qu'il sombre dans une somnolence perpétuelle après quelques décennies. Dès que le roi en place commence à montrer de tels signes de somnolence, les prêtres décident de lui trouver un successeur.

L'Armée

Les hommes serpents du grand marais possèdent deux castes destinées à la guerre, les Guerriers Dragons et les Guerriers Blakwidoos. Chacune d'elles compte quelques centaines d'hommes serpents et de novices. Les prêtres choisissent les futurs novices parmi les jeunes et les confient aux guerriers.

Chaque novice est placé sous l'autorité d'un guerrier qui a pour charge de le former. L'entraînement est très dur et la mort d'un novice est assez fréquente. L'honneur d'appartenir à ces castes est tel que nul novice ne se plaint.

Les guerriers portent tous une tenue bien particulière. Le corps des Guerriers Dragons est complètement recouvert d'une peau de ver des vases. Ils portent également un casque formé d'un crâne de cette espèce. Les Guerriers Blakwidoos sont revêtus quant à eux d'un costume couvert de plumes de cet oiseau. Leur casque est lui aussi fabriqué à partir du crâne d'un de ces volatiles.

L' Armée de Sypswitch

Guerrier Dragon Type

Caractéristiques		Compétences	
FOR	14	Connaissance du Marais	65 %
CON	10	Nager	68 %
TAI	16	Voir	43 %
INT	12	Pister	45 %
POU	14	Se Cacher	57 %
DEX	15		

PV : 14
BM : 7
Armure : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Shraxx 2M	60 %	2D8+1D6	40 %
Fronde	40 %	1D8+1+1D4	-
Bouclier	-	-	40 %

Guerrier Blakwidoo Type

Caractéristiques		Compétences	
FOR	13	Connaissance du Marais	65 %
CON	9	Nager	57 %
TAI	16	Voir	48 %
INT	12	Pister	40 %
POU	14	Se Cacher	35 %
DEX	18	Equitation	68 %

PV : 13
BM : 7
Armure : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Shraxx	60 %	1D10+1D6	40 %
Lance	50 %	2D6+1D6	-
Bouclier	-	-	40 %

Notes : Diminuez de 20 % les compétences d'un guerrier pour avoir celles d'un novice.

Les Guerriers Dragons se déplacent et se battent toujours à pied tandis que les Guerriers Blakwidoos montent ces grands oiseaux et les utilisent comme montures de guerre. Ils leur vouent d'ailleurs un attachement notable.

Ces deux groupes de guerriers sont rivaux et s'envoient fréquemment des défis en combat singulier ou en groupes de nombres égaux. Redoutables adversaires, ces guerriers sont également "chevaleresques". Ils ne livrent pas bataille par traîtrise ou à plusieurs contre un. Pareillement, ils font quartier à un adversaire qui s'est bien battu. Ils ont horreur des lâches et des traîtres auxquels ils ne pardonnent jamais.

Habituellement, ils démembrent les corps de tels individus et les dispersent dans le marais afin que leur âme ne puisse survivre. Ils dévorent les corps de leurs victimes si celles-ci étaient vaillantes afin de s'emparer de leur force et de leur courage. Un captif honorable aura sa face gravée du symbole de son vainqueur et sera relâché ou donné au dragon si les prêtres le désirent.

Ces guerriers sont très disciplinés et habitués à manoeuvrer et à se battre en petits groupes d'une dizaine. Lors d'un affrontement, les chasseurs forment une première ligne et harcèlent l'adversaire avec les frondes. Derrière, les Dragons forment le centre tandis que les Blakwiddos se placent sur les ailes. Les novices suivent leur mentor et doivent protéger ses arrières et amener aux prêtres tout captif fait par celui-ci. Les prêtres à l'arrière de la mêlée exhortent les guerriers au combat. Ils forment une ultime réserve et sacrifient durant la bataille les captifs que leur apportent les novices.

L'efficacité de ces guerriers courageux et entraînés est limitée par leur code chevaleresque et leur désir de s'illustrer individuellement. La défaite face aux Granbretons n'a pas modifié leur comportement.

Le Grand Ancêtre

Le Grand Ancêtre se compose de tous les anciens rois maintenus en vie par le sang du Dragon. Afin de les protéger, les prêtres les ont entourés de bandelettes au fil des siècles. Serrés les uns contre les autres, ils font figure d'alignement de momies. Généralement le roi en vie se situe au beau milieu d'eux. Tous se tiennent mutuellement par les bras ou les jambes. Plongés par la drogue dans un sommeil éternel, il leur arrive de parler pendant quelques minutes avant de retomber dans le silence.

Selon les croyances des hommes serpents, le Grand Ancêtre ne fait qu'un avec le roi. Ainsi au delà des siècles, le premier fils du Dragon règne toujours et avec ses héritiers conseille le dernier roi.

Toutes les nuits, les prêtres déversent quelques gouttes de l'élixir dans les lèvres craquelées des anciens rois.

Le roi actuel est un ancien Guerrier Dragon. Il connaît la machination des prêtres contre les Granbretons. En façade, il se soumet à l'autorité de ces derniers mais n'espère que leur défaite.

Du fait de son statut et de la drogue, le roi demeure toujours au milieu de ses prédécesseurs. Un certain lien le relie à ceux-ci. Quiconque tente de lever la main sur lui se voit happer par des dizaines de mains crochues et desséchées et aussitôt mis en pièces. Sortir du cercle formé par les momies nécessite 1D6+6 rounds pendant lesquels tout agresseur subi les assauts des anciens rois. Frapper dans cette masse amorphe et immortelle est de peu de secours.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Mains (1D4)	40 %	1D6+1D6	-

Ark-Byshok

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
10	9	15	17	18	14

PV : 12
BM : 6
Armure : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Poing armé	62 %	1D6+1D6	42 %

Compétences : Eloquence 93 %, Persuasion 85 %, Connaissance du Marais 99 %, Nager 78 %, Se Cacher 62 %, Connaissance de la Chimie 84 %, Connaissance de la Biologie 65 %, Premier Soins 73 %, Cérémonies Rituelles 99 %.

Jusqu'alors l'Ark-Byshok a réussi à tromper les Granbretons. Aucun d'eux ne se doute de son plan visant à les rejeter. Celui-ci consiste à massacrer l'ambassade puis tendre une embuscade aux troupes envoyées par Londra. Les prêtres attendent d'avoir accumulé suffisamment de projectiles contenant du gaz pour déclencher la révolte. La dernière difficulté consiste à convaincre les guerriers de pratiquer une guerre de harcèlement.

Ark-Dragon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
17	11	20	14	17	16

PV : 19
BM : 10
Armure : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Shraxx 2M	92 %	2D8+1D6	76 %
Fronde	96 %	1D8+1+1D4	-
Bouclier	-	-	85 %

Compétences : Connaissance du Marais 92 %, Nager 78 %, Voir 64 %, Pister 53 %, Se Cacher 64 %.

L'Ark-Dragon actuel a succédé à son prédécesseur mort lors de la bataille rangée contre les Granbretons. Ignorant du projet des prêtres, il ne sait comment se débarrasser des vainqueurs et redorer le blason des Guerriers Dragons. Pour le moment il se contente d'entraîner encore plus sévèrement les novices.

Ark-Blakwiddo

Tout comme l'Ark-Dragon, le commandant des Guerriers Blakwiddos a été nommé après la bataille perdue face à l'empire. Lui aussi souhaite sacrifier ces envahisseurs au Père Serpent. Il s'intéresse particulièrement aux étrangers desquels il espère apprendre l'art et la manière de vaincre les Granbretons.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	11	17	15	18	23

PV : 16
BM : 8
Armure : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Shraxx	83 %	1D10+1D6	68 %
Lance	96 %	2D6+1D6	-
Bouclier	-	-	91 %

Compétences : Connaissance du Marais 82 %, Nager 68 %, Voir 75 %, Pister 67 %, Se Cacher 52 %, Equitation 99 %.

Ambassadeur Granbreton

Jierk Lofell a étonné toute la cour de Londra lorsqu'il s'est porté volontaire comme ambassadeur dans le grand marais de Sypswitch. Nul ne pensait que cet intriguant quitterait un jour le palais de Londra.

Jierk Lofell, baron de Geister

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	16	15	17	13	10

PV : 16
BM : 8
Armure : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	72 %	1D6+3+1D6	68 %
Brise-Lame	-	-	70 %
Arc long	76 %	1D10+2+1D4	-

Compétences : Eloquence 64 %, Connaissance de la Psychologie 58 %, Persuader 75 %, Connaissance du Monde Ancien 43 %, Connaissance de la Chimie 46 %.

Jierk n'a pas agi pour la grandeur de l'empire mais pour son intérêt tout personnel. Connaissant la valeur des perles du marais, il a monté un trafic avec quelques complices et revend

Table de Rencontres de Sypswitch

Rencontres	Marais	Notes
Blakwidoo (1D3)	01-08	
Ver Géant	09-16	
Gervenn	17-22	
Concrétions gazeuses	23-27	
Ornithoptères granbretons	28-29	a
Homme Serpent	30-42	b
Guerriers	43-48	c
Prêtre	49-50	d
Rien	51-00	

a : il s'agit d'ornithoptères reliant Londra aux "ambassadeurs" présents au Palais de l'Ancêtre. Habituellement, un tel vol compte 1D3 griffons accompagnés d'1D3 vautours.

b : il s'agit d'un homme serpent seul, un chasseur. Il peut prévenir des guerriers d'une intrusion, suivre les inconnus pour leur dérober quelques biens, les attaquer sûr de sa force ou encore proposer ses services de guide...

c : il s'agit d'un groupe de guerriers, des Dragons ou des Blakwidoos, à vous de choisir. Chaque groupe se compose de 1D3 guerriers, d'autant de novices et de 1D4 chasseurs. Ils peuvent soit attaquer sur le champ ces intrus, leur demander un droit de passage, leur proposer un duel honorable ou les inviter au Palais de l'Ancêtre.

d : il s'agit d'un prêtre et de sa suite comptant 1D3 guerriers et 1D6 serviteurs. Le prêtre demandera la raison de la présence des voyageurs. Ceux-ci ont intérêt à présenter de bonnes raisons.

pour son profit une part du tribut prélevé par ordre de Londra. En fait, Lofelle collecte bien plus que ce qui est requis par l'Empire. Jusqu'alors ses petites affaires fructueuses n'ont pas éveillé de soupçons. De toute manière, Jierk est décidé à éliminer tout curieux menaçant ses intérêts. De leur côté, les hommes serpents ne se plaignent pas de cet ambassadeur. Sa soif de lucre lui laisse peu de temps pour les surveiller. Aussi les hommes serpents peuvent-ils en toute quiétude préparer leur révolte.

Sites Intéressants

Les Collines de la Mort

Situées à l'ouest du grand marais, les collines de la mort en sont le seul relief. Il s'agit d'un agglomérat de plusieurs milliers de concrétions gazeuses. Les plus petites dépassant à peine un centimètre, la plus grande, plusieurs centaines de mètres. Cette forêt de champignons pierreux culmine à plus de quatre cents mètres.

L'endroit tire son nom des émanations, mortelles pour les étrangers au culte de la Mère Sacrée. Seuls ses prêtres peuvent y vivre. C'est d'ailleurs là que la plupart d'entre eux séjournent, soit un peu plus d'une centaine. La majeure partie du temps, ils séjournent dans les poches de gaz contenues dans les concrétions. Les prêtres y accèdent par "en dessous", en nageant dans la vase.

Se déplacer sur les collines de la mort revient à marcher sur des oeufs empoisonnés. Certains champignons sont très fragiles et ne supportent pas le poids d'un homme.

Les prêtres considèrent ce lieu comme sacré et ne tolèrent aucune intrusion.

Le Palais de l'Ancêtre

Le Palais de l'Ancêtre se situe dans les ruines les plus importantes du

grand marais. Il se trouve dans une tour gigantesque, à demi enfouie dans la vase. Toutes les salles occupées se situent bien en dessous du niveau du marais. L'ensemble forme un complexe de plusieurs centaines de salles, de couloirs et de puits propices à l'égarement et aux embuscades. C'est ici que séjournent le roi, l'Ancêtre, le Grand Dragon, les dignitaires des guerriers et toutes leurs suites, soit au total plusieurs centaines d'hommes serpents.

Plusieurs passages mènent aux divers quartiers. Toutes ces entrées sont placées sous la surveillance de Guerriers Dragons ou Blakwidoos. Aucune n'échappe à leur vigilance.

Salle des Voix

Cette grande salle abrite l'Ancêtre et par conséquent le roi actuel. Elle doit son nom aux murmures des anciens rois qui rendent le lieu plutôt insupportable aux étrangers. En plus de ces occupants immobiles, quantités d'hommes serpents demeurent ici, prêtres, guerriers et serviteurs royaux. L'accès en est sévèrement réglementé. Seuls les prêtres peuvent autoriser un étranger à y pénétrer.

Salle du Dragon

Le dragon vénéré par les hommes serpents vit dans les tréfonds du palais royal. Plusieurs escaliers délabrés y débouchent en de nombreux endroits. Chacune de ces voies d'accès est décorée par quantité de dépouilles macabres. Aucun garde ne veille sur ces entrées. Qui serait assez fou pour pénétrer de plein gré dans cette salle ? Les ouvertures sont suffisamment larges pour que le dragon puisse remonter dans les étages supérieurs.

C'est d'ailleurs ce qu'il fait lorsque les sacrifices se raréfient et que la faim le tenaille. Il chasse alors dans les quartiers où vivent les hommes serpents et dévore sa "progéniture". Les hommes serpents présents ne cherchent pas à fuir et encore moins à se défendre. Ils se laissent dévorer sans résister. C'est même un grand honneur, selon leur croyance, de finir dévoré par leur père ancestral et divin.

Le dragon vénéré par les hommes serpents est une monstruosité. Long de trente mètres, dépourvu de pattes et d'ailes, il ressemble à un gigantesque ver des vases. Il est aussi horrible et grotesque que les dragons serviteurs du Bâton Runique sont majestueux. Stupide, féroce et toujours affamé, le dragon dévore tout ce qui entre dans son sanctuaire. Il pousse fréquemment un cri strident particulièrement inquiétant au beau milieu des ruines enténébrées où il vit. Doté d'une vitalité extraordinaire, il régénère ses blessures. Selon les légendes des hommes serpents, le dragon est vieux de plusieurs millénaires. Nul autre spécimen de la même race n'a jamais été découvert autre part.

Dragon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
37	65	83	3	14	6

Armes	Attaque	Dégâts
Gueule	30 %	2D10+3D6
Queue	40 %	3D6+3D6

Armure : 12 points de peau

Points de Vie : 136

Compétences : Sentir 85 %, Nager 99 %.

Notes : Si les points de dégâts infligés par le dragon avec sa gueule sont supérieurs à la taille de la cible, celle-ci a été avalée. Elle mourra dans un nombre de rounds égal à sa CON. Du fait de sa masse de plusieurs tonnes, il est impossible pour un homme de parer une attaque du dragon. Par contre, une esquive évite de finir gobé ou broyé.
Le dragon régénère 1 point de vie par jour.

Quartier des Guerriers Dragons

Le quartier des Guerriers Dragons abrite l'Ark-Dragon, sa garde personnelle et le contingent dévoué à la surveillance du palais. Ils gardent également les captifs, future pitance du Père Serpent.

Quartier des Guerriers Blakwidoos

Ce quartier a la même fonction que celui des Guerriers Dragons. On y trouve cependant une grande quantité de Blakwidoos. C'est là que les guerriers dressent les jeunes oiseaux.

Quartier des Prêtres

Quelques dizaines de prêtres résident ici. Il s'agit des membres du clergé chargés de "nourrir" le Grand Ancêtre et de veiller aux cérémonies consacrées au Grand Dragon.

Quartier des Granbretons

C'est là que résident les quelques dizaines de Granbretons devant collecter le tribut des hommes serpents mais aussi les surveiller. Les Granbretons ont aménagé à l'extérieur plusieurs plates-formes destinées à l'atterrissage des ornithoptères.

Voyager

Voyager dans le grand marais de Sypswitch pose deux problèmes, se repérer dans cette étendue morne et mouvante et simplement avancer sur une boue liquide. Les techniques de navigation maritime ou aérienne permettent de résoudre la première difficulté. Quand à la seconde, vos joueurs devront prouver leur ingéniosité.



Kotland

Description Géographique

Le Kotland est la partie de la Granbretanne la plus froide. Son climat est quasiment polaire. Au coeur de l'été la température ne dépasse pas quelques degrés au dessus de zéro, ce qui ne suffit évidement pas à éliminer la glace et la neige accumulées par le long et rigoureux hiver. Celui-

Jouer un Kotlander

Déterminez la classe sociale de votre personnage à l'aide de la table suivante.

D100	Classe Sociale
01-50	Chasseur
51-80	Eleveur
81-90	Guerrier
91-92	Erudit
93-00	Noble

Particularités

Les armes : un personnage kotlander dispose uniquement de l'arc d'os, de couteaux et de haches en pierre aiguisée.

Les armures : tout personnage kotlander dispose uniquement des solides vêtements de peaux et de fourrures conférant à son porteur 1D6+1 points d'armure. Un guerrier peut aussi utiliser un bouclier en peau.

Les animaux : tout personnage kotlander dispose d'1D6 phoks, dont un dressé comme monture. Il possède aussi le harnachement nécessaire à la monte.

Les compétences : tout personnage kotlander possède les compétences suivantes.
Grimper : 1D100 %
Sentir : 30 %
Voir : 30 %
Connaissance du Kotland : 50 %
Par contre, aucun personnage ne peut posséder les compétences suivantes : Lire/Ecrire, Connaissance de l'Electricité, Connaissance de la Mécanique, Diriger une Créature Ailée et Piloter un Ornithoptère.

Richesses : les Kotlanders ne connaissant pas la monnaie, aucun personnage ne possède de pièces et encore moins d'or, d'argent ou de joyaux (allez donc les chercher sous des mètres de neige et de glace !).

Kotlander Type

Caractéristiques		Compétences	
FOR	3D6	Grimper	50+1D10 %
CON	4D6+2	Se Cacher	30+1D10 %
TAI	3D6	Mouvement Silencieux	40+1D10 %
INT	3D6	Voir	40+1D10 %
POU	3D6	Sentir	40+1D10 %
DEX	3D6		
CHA	2D6+2	**Points de Vie Moyens**	14

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	30 %	1D8+2+1D6	20 %
Arc	40 %	4D6+1D4	-
Bouclier	-	-	30 %

Armure : 1D6+1 points (cuir et fourrures)

Notes

L'arc des Kotlanders est fabriqué à partir d'os et de tendons d'ork. Sa taille atteint quasiment quatre mètres. Les Kotlanders l'utilisent couchés, des boucles à leurs bottes servant à maintenir l'arc pendant qu'ils le bandent de leurs deux bras. Cette utilisation limite le tir à une flèche tous les deux rounds. La portée de cet arc est de 150 mètres. Seuls les Kotlanders savent l'utiliser. Les flèches quant à elles mesurent deux mètres, sont aussi en os et très fines. Les haches se composent d'un disque de pierre, poli et aiguisé comme un rasoir, et solidement fixé à un manche en os. Elles peuvent être utilisées à une ou deux mains.

ci se maintient pendant plus de huit mois et affiche des températures de -30 C° voir -50 C°. Les chutes de neige sont quasi perpétuelles. Rares sont les jours d'hiver où il ne tombe pas au moins quelques flocons. Des vents glacés balaient fréquemment la contrée, provenant tout droit des étendues glacées du grand nord.

Le paysage du Kotland offre une palette infinie de blanc. Les seules taches de couleur se réduisent aux pitons rocheux battus par des vents trop forts ou aux visages des habitants eux mêmes. Le relief de ce pays se compose d'arêtes aiguisées par les vents, de glaciers gigantesques déversant tout autour d'eux des pans entiers de glace, de falaises scintillantes dominant la banquise ou des flots enneigés de l'océan en été. Cette région glacée et silencieuse compte pourtant quelques habitants et animaux.

Population

Les Kotlanders ressemblent en tout point aux humains si ce n'est leur capacité à endurer des températures mortelles. Autre particularité, leur pilosité faciale est très développée et quasiment toujours rousse.

Kotlanders	23 000

Ils sont parfaitement adaptés au milieu ambiant. Eux mêmes mutants, ils supportent des températures mortelles pour des humains. Cette résistance ne leur permet cependant pas de se passer de vêtements chauds.

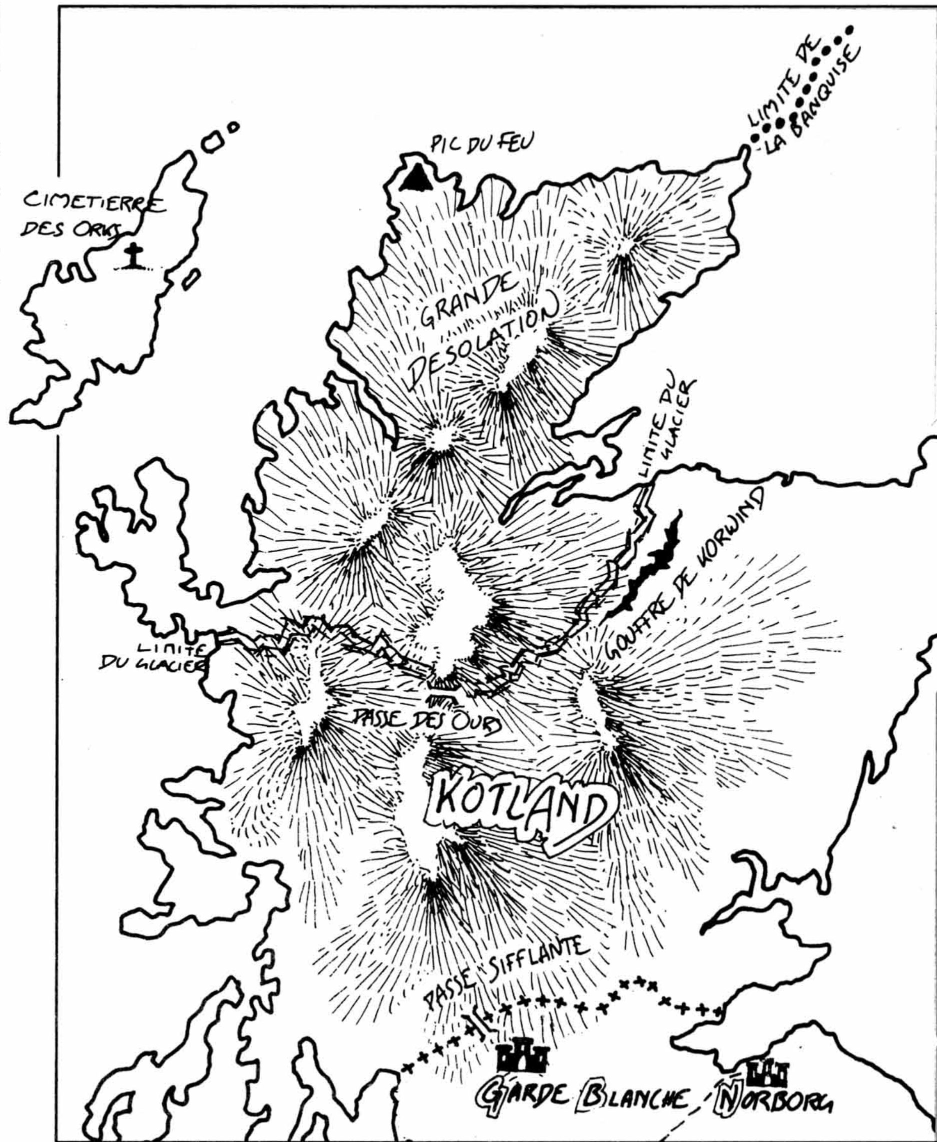
Les Kotlanders font preuve d'une énergie et d'une bravoure hors du commun. Rien ne leur fait peur. Ce n'est pas pour autant qu'ils se montrent téméraires. Ils respectent la vie et les diverses créatures qu'elle anime et ne se livrent pas à des massacres gratuits. Le vol est aussi absent de leurs coutumes. Ils se montrent accueillants vis à vis des étrangers, sauf à l'égard des Granbretons. Ils n'oublient jamais un ennemi ou un ami.

Faune

Ours des Neiges

Les ours des neiges représentent les prédateurs les plus communs en Kotland. Si leur taille et leur force n'égalent pas celles de l'Ork, leur ruse les rend plus redoutable. Un ours des neiges n'attaque jamais de face et ne se rue jamais sur un groupe de chasseurs sur ses gardes Il attaque toujours là où on ne l'attend pas, de préférence la nuit ou lors de tempêtes de neige. Qui plus est il ne chasse pas uniquement pour se nourrir. Lorsqu'il s'attaque à l'homme il le dévore rarement. Il prend plaisir à traquer sa proie comme un chat peut jouer avec une souris. Les Kotlanders le craignent plus que tout. D'après eux les ours des neiges sont les enfants de Korwind, le démon au souffle de mort, vivant dans le grand nord et projetant neige et glace sur le Kotland. Il est vrai que leur intelligence est plus qu'animale.

Les ours des neiges vivent, chassent, tuent et meurent en solitaire. Chacun d'eux a son territoire. Certains d'entre eux traînent des dépouilles en des lieux bien visibles comme avertissement et témoignage de leur force.



Ork

Les orks sont les lointains descendants des orques, les prédateurs marins. Leur taille a encore augmenté et un adulte mesure plus de dix mètres. Une épaisse fourrure blanche recouvre leur corps. Deux longues défenses d'ivoire ornent leur face et les rendent encore plus inquiétant. Ils ont abandonné l'élément marin pour se déplacer sur la banquise. Plusieurs dizaines vivent même depuis des générations sur les glaciers et les champs de neige du Kotland. En dépit de leur masse imposante, leur reptation leur permet de rattraper un homme à la course au bout d'un mille ou deux. A moins de trouver d'ici là un escarpement rocheux, il ne vous reste plus qu'à faire face. En effet les orks ne peuvent escalader, ou alors très lentement, une surface présentant une inclinaison remarquable. Leur faim insatiable et leur agressivité en font des prédateurs redoutables. Ils deviennent vraiment le symbole de la mort lorsqu'ils s'assemblent en meutes pour chasser. Les chasseurs et les guerriers d'un clan peuvent piéger et tuer un ork isolé mais que faire contre une dizaine attaquant de concert ... Plusieurs clans de Kotlanders ont déjà été massacrés de la sorte.

Phok

Les phoks pullulent en Kotland et sur les banquises environnantes. Comme les orks, ils sont redevenus terrestres et leur taille a quadruplé. Un épais pelage gris recouvre leur corps. Ils se déplacent relativement vite sur le sol et se montrent assez agiles. A l'état sauvage, les phoks forment des troupeaux de plusieurs centaines d'individus et sont la proie des chasseurs mais aussi des ours des neiges et des orks. Ils se nourrissent la plupart du temps d'un lichen blanchâtre et tenace puisqu'il pousse même sur la glace ! Les Kotlanders les ont domestiqués. Ils les élèvent comme du bétail mais aussi comme montures.

Organisation Politique

Les Kotlanders sont divisés en clans autonomes comptant chacun 100+2D100 personnes. Si un clan de-

Faune du Kotland

Ours des Neiges

Caractéristiques		Compétences	
FOR	4D6+12	Grimper	30+1D10 %
CON	6D6	Ecouter	30+1D10 %
TAI	4D6+12	Sentir	40+1D10 %
INT	2D6	Pister	50+1D10 %
POU	2D6	Embuscade	40+1D10 %
DEX	3D6-2	**Points de Vie Moyens**	38

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (x2)	40 %	1D8+2D6	20 %
Morsure	40 %	2D6+2D6	-

Armure : 1D8 points de graisse et de fourrure

Orks

Caractéristiques		Compétences	
FOR	6D6+12	Ramper	80+1D10 %
CON	5D6	Sentir	40+1D10 %
TAI	10D6+12	Nager	50+1D10 %
INT	1D3		
POU	1D6		
DEX	2D6	**Points de Vie Moyens**	50

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	2D6+2D6	-
Coup de Queue	10 %	2D8+2D6	-

Armure : 1D6 points de graisse et de fourrure

Notes : Si les points de dégâts infligés par une morsure (avant décompte de l'armure) sont supérieurs à la taille de la victime, celle-ci est avalée. Une fois gobé un être vivant perd un point de vie par round. Il est impossible de parer une attaque d'un Ork du fait de sa masse imposante. La seule possibilité consiste à éviter ses coups.

Phok

Caractéristiques		Compétences	
FOR	5D6	Ramper	80+1D10 %
CON	4D6	Nager	40+1D10 %
TAI	5D6	Sentir	50+1D10 %
INT	1D6	Voir	20+1D10 %
POU	1D6		
DEX	3D6	**Points de Vie Moyens**	19

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	20 %	1D6	-

Armure : 1D3 points de peau

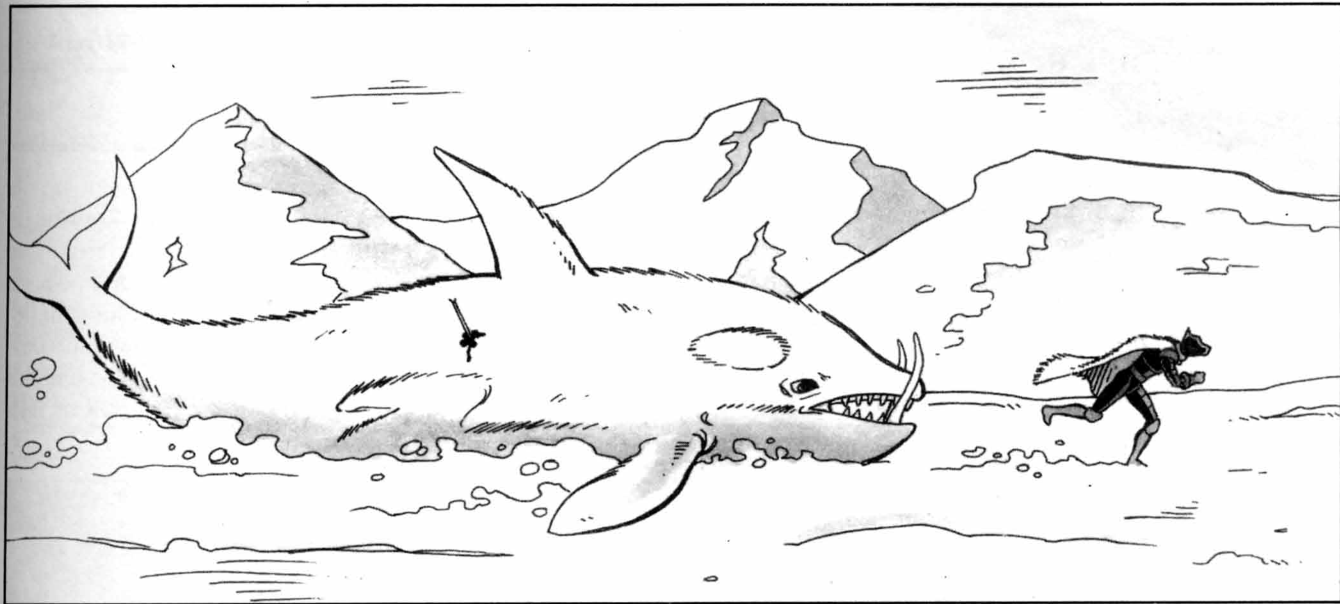
vient trop important, des jeunes le quittent pour former un nouveau clan. L'autorité est divisée entre de nombreuses personnes dont l'influence dépend des circonstances et encore plus des personnes en question. Ce haut degré de civilisation fait que seuls les Kotlanders s'y retrouvent. Tout étranger aura du mal à discerner qui commande entre le roi, le conseil des anciens, le chef de guerre, le maître de chasse, le conseil des femmes, le maître du troupeau...

La plupart du temps, les luttes entre clans ont pour origine des conflits territoriaux ou des vols de bétail. Généralement, le conflit est résolu par une épreuve entre les champions des deux clans. Comme la nature de celle-ci résulte d'une décision commune des deux clans, il est fréquent que plusieurs épreuves servent à déterminer quelle sera l'épreuve finale. Les batailles rangées interviennent si toutes les épreuves n'ont pas suffi. Celles-ci sont rares et se concluent par la capture ou la mort du chef de guerre adverse.

Les Sectes Présentes

Les Kotlanders croient en une multitude de dieux, chacun veillant sur un domaine bien précis de leur vie. Ainsi Siwagga est le dieu gardien des phoks, Gelwagian le dieu du chasseur, Delwagger celui des guerriers ...

Tous ces dieux n'ont à priori aucune réalité, à moins que la foi illusoire des Kotlanders ait pu leur donner vie. Le premier de leurs dieux est Fyryss, le maître du feu et de la chaleur. Quelques cérémonies au cours de l'année honorent les dieux. Les Kotlanders ne sont pas des dévots, ils croient en leurs dieux mais n'en attendent pas grand chose. Les prêtres sont considérés comme les intermédiaires entre les hommes et les dieux. Ils ne se vouent pas en particulier à une divinité, mais vénèrent le panthéon dans sa totalité. D'ail-



leurs, les prêtres sont plus respectés pour leurs connaissances pratiques que pour leur savoir surnaturel. Les prêtres connaissent, entre autres, tous les moyens de faire du feu avec n'importe quoi ; pierres, sang, air... Ces connaissances ne sont en rien de la sorcellerie mais des survivances du Tragique Millénaire. Cependant, les Kotlanders perçoivent cette science comme une "puissante magie". En plus de leurs dieux innombrables, les Kotlanders croient aussi en un démon, Korwind.

L'adoration du démon au souffle de mort est proscrite et punie de mort dans tous les clans de Kotland. Certaines personnes s'y livrent pourtant en cachette. Ces individus vivent seuls et tant bien que mal, dissimulés dans des cavernes la plupart du temps.

Certains ont même un ou deux apprentis. Bon nombre d'entre eux sont de parfaits déments couvrant tout le spectre de la folie humaine. Tous pratiquent à peu près les mêmes rites.

Ils sacrifient à leur divinité démoniaque toute personne qu'ils capturent en échange de pouvoirs ou de malédictions illusoires. En effet, Korwind n'existe pas ; ou alors sur un autre plan à une autre époque. Certains revêtent des dépouilles d'ours et viennent la nuit assassiner sous les tentes les personnes endormies ou encore enlever les enfants.

D'autres ont réussi à domestiquer un ours des neiges et l'utilisent pour massacrer leurs victimes. Tous ces illuminés des ténèbres ont dressé dans leur antre des idoles de Korwind, toutes maculées de sang et entourées d'ossements. Jusqu'alors les adorateurs de Korwind n'ont jamais réussi à unir leur force. Les vieilles légendes parlent pourtant d'une époque où existait un clan puissant composé d'adorateurs de Korwind. Celui-ci aurait été détruit après une bataille meurtrière face aux clans de Dewogann, Glaymor et Farlann.

Sciences et Savoirs

Les prêtres des clans détiennent tout le savoir des clans. Celui-ci est un mélange de survivances scientifiques et de croyances surnaturelles. Ces connaissances concernent surtout les divers moyens d'obtenir du feu à partir de tout objet ou créature, mais aussi les soins à apporter aux hommes et aux animaux ainsi que la science du climat.

Les connaissances des prêtres se transmettent oralement. Les Kotlanders refusent toute utilisation de l'écriture. Selon eux, l'écriture affaiblit l'esprit.

L'Armée

Chaque clan peut aligner entre dix et trente guerriers. Ceux-ci forment le fer de lance du clan et encadrent les autres hommes, chasseurs et éleveurs. Habituellement la tactique employée est un long harcèlement entrecoupé de fausses charges. Le but est d'attirer l'ennemi dans une embuscade où il pourra être facilement défait.

Ces manoeuvres peuvent durer toute la journée sans qu'aucun des deux camps n'en viennent vraiment à l'arme blanche. La charge finale est déclarée quand un camp est sûr de la victoire. Cette tactique a permis de détruire toutes les expéditions granbretonnes envoyées en Kotland. Celles-ci étant sûres de massacrer ces bandes de barbares indisciplinés, elles les ont traitées comme du gibier. La réponse des clans n'a pas tardé. Des jours et des jours durant, les guerriers et les chasseurs ont harcelé les Granbretons, ne leur laissant aucun répit, les tuant tous jusqu'au dernier.

La connaissance du milieu donne au Kotlander un avantage décisif dans ce type de combat vis à vis d'étrangers. Des piles d'armures granbretonnes entassées aux débouchés des cols du sud sont là pour en témoigner.

Table de Rencontres du Kotland

Rencontre	D100	Note
Ours des Neiges	01-05	
Phoks	06-30	(a)
Ork	31-34	
Orks (1D4+2)	35	
Kotlanders (1D6)	36-44	(b)
Tribu	45-49	
Adeptes de Korwind (1D3)	50	(c)
Rien	51-00	

Notes :

a : Il s'agit d'un troupeau de phoks sauvages, en tout plusieurs centaines.

b : il s'agit d'un groupe de chasseurs à la recherche de troupeaux de phoks.

c : Il s'agit d'adorateurs du démon des glaces désirant inviter des voyageurs fourbus dans la chaleur de leur caverne...

Gowagann

Gowagan est certainement le plus dangereux adorateur de Korwind de tout le Kotland. Ses victimes se comptent par dizaines et il possède déjà cinq acolytes qui lui sont dévoués corps et âme. Gowagan a également pour compagnon un ours des neiges qu'il a élevé depuis qu'il l'a trouvé.

Erudit Kotlander

Age : 54 ans

SAN : 0

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	17	13	24	14	12	4

PV : 18

BM : 9

Armure : 1D6+1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	58 %	1D8+2+1D6	50%

Compétences : Premiers Soins 76 %, Mémoriser 84 %, Connaissance de la Chimie 86 %, Connaissance de la Biologie 90 %, Connaissance de la Médecine 75 %, Connaissance de la Psychologie 52 %, Connaissance du Monde Ancien 48 %, Persuader 64 %, Voir 38 %, Grimper 57 %, Eviter 25 %, Equitation 51 %, Se Cacher 60 %, Mouvement Silencieux 42 %.

Valeurs : Rusé, Ambitieux, Sadique, Tueur psychopathe, Asocial.

Cowagan demeure dans une suite de cavernes creusées au flanc de la Grande Désolation. Jusqu'alors son repaire n'a jamais été localisé par les clans.Totalement fou, il croit en Korwind et désire recréer le grand clan qui le vénérait par le passé. Heureusement, ses acolytes mis à part, tous les autres adorateurs du démon refusent de l'accepter comme chef. Cette insoumission compromet quelque peu les chances de renaissance du clan Korwind.

Farlann

Farlann est le champion du clan Farlann. Ses exploits ont dépassé le cadre de ce dernier et sont connus de tous les Kotlanders.

Guerrier Kotlander

Age : 32 ans
SAN : 62

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	26	15	13	14	16	10

PV : 29
BM : 15
Armure : 1D6+1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	94 %	1D8+2+1D6	93 %
Bouclier	-	-	86 %
Arc	91 %	4D6+1D4	-

Compétences : Premiers Soins 31 %, Mémoriser 35 %, Connaissance de la Guerre 72 %, Crédit 95 %, Eloquence 86 %, Ecouter 53 %, Voir 46 %, Pister 41 %, Grimper 65 %, Eviter 68 %, Equitation 98 %, Embuscade 57 %, Se Cacher 48 %, Mouvement Silencieux 52 %.
Valeurs : Amitié, Généreux, Honneur, Bravoure, Goût du danger.

Il est le plus grand guerrier du moment. Secrètement Farlann prépare actuellement l'escalade du Pic du Feu. Il veut découvrir le visage des dieux et leur parler. Il croit en une prophétie que lui a faite une vieille prêtresse. Selon celle-ci, il est le fils de Delwagerr et doit vaincre Korwind et ses sectateurs.

Situar

Erudit Kotlander

Age : 30
SAN : 81

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	19	13	20	17	14	12

PV : 20
BM : 10
Armure : 1D6+1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc	45 %	4D6+1D4	-

Compétences : Premiers Soins 83 %, Mémoriser 94 %, Connaissance de la Chimie 83 %, Connaissance de la Biologie 76 %, Connaissance de la Médecine 75 %, Connaissance de la Psychologie 63 %, Connaissance du Monde Ancien 42 %, Crédit 58 %, Persuader 70 %, Chanter 74 %. Grimper 43 %, Equitation 37 %, Se Cacher 24 %, Mouvement Silencieux 28 %.
Valeurs : Obstiné, Indépendant, Altruiste, Pédagogue.

Situar est l'une des prêtresses du clan Galwegiann. Elle est particulièrement intéressée par le monde ancien et les lointains pays du sud. Les étrangers l'attirent énormément pour cette raison. Elle peut se révéler un guide attentionné pour des visiteurs. Tôt ou tard, elle quittera son clan pour visiter les terres du Sud.

Sites Intéressants

Cimetière des Orks

Cet endroit se situerait sur une île au nord du Kotland. Selon les légendes, les orks sentant leur fin proche s'y rendraient afin d'y mourir. Plus grand monde ne croyait à l'existence de ce cimetière jusqu'au jour où Farlann déclara avoir découvert cette île mystérieuse et en ramena pour preuve une défense de quatre mètres. Un siècle plus tôt, un ork gigantesque terrorisait les clans et Branwann le héros des Domorgann le blessa mortellement. Le monstre disparut alors dans le nord et tous les chasseurs perdirent sa trace.

Avant de mourir Branwann aurait planté sa dague dans la défense gauche du monstre. Or la défense ramenée par Farlann présente une dague ouvragée plantée dans sa partie supérieure.

Grande Désolation

La Grande Désolation est le plus grand glacier de tout le Kotland. Situé au nord du pays, des vents glaciaux et puissants le balaient toute l'année. Nul ne s'y aventure, même pas les ours des neiges ou les orks.

Gouffre de Korwind

Cette faille vit périr selon la légende le clan adorateur du démon Korwind. Depuis lors, ce gouffre a été déclaré maudit. Certaines nuits, on y entend des gémissements et on y voit d'étranges lueurs vertes.

Passe des Ours

Cette passe située au nord rejoint les côtes est et ouest à travers un dédale de pics, de gouffres et de glaciers. Son nom provient de la proportion anormalement élevée d'ours des neiges en ce lieu.

Passe Sifflante

Cette passe relie le Kotland au Nurmland. C'est la voie de communication la plus aisée pour passer de l'un à l'autre par la terre. Au débouché sud de la Passe Sifflante, les Granbretons ont bâti depuis quelques siècles un fort imposant, Garde Blanche. Comme les Kotlanders ne lancent pas de raids vers les étendues désertes du Nurmland, sa garnison a été réduite au fil des ans. En tout et pour tout, un seul bataillon de Fourmis séjourne à Garde Blanche.

Toute l'année les vents glacés de Kotland s'engouffrent dans cette passe et viennent mourir au pied des murailles de Garde Blanche. Ces vents soufflant le long de hautes falaises déchiquetées ont donné le nom à la passe.

Pic du Feu

Le Pic de Feu se situe à la pointe nord de Kotland. Il s'agit du point culminant de la contrée. Il se dresse seul contre la neige, la glace, les marais, le blizzard depuis des millénaires. Haut de plus de trois milles mètres, ses flancs abrupts et verglacés rendent son escalade périlleuse. Les rares jours de beau temps, on peut apercevoir à son sommet une lueur intense semblable à celle d'un feu éternel et divin. Selon les légendes des Kotlanders, c'est là que les dieux du feu habitent et veillent sur leurs enfants.

Voyager

Voyager à travers le Kotland nécessite une préparation minutieuse. On ne s'aventure pas dans de telles conditions climatiques sans un équi-

Table de Rencontres du Nurmland

Rencontres	D100	Notes
Cerfs	01-25	
Loups (1D8)	26-28	
Squirnn	29-30	
Ornithoptère	31-33	
Patrouille Granbretonne	34-35	(a)
Evadé Granbreton	36	(b)
Rien	37-00	

Notes :

a : La patrouille se compose d'une meute (10+3D10 Granbretons) moitié montée, moitié à pied. A moins de montrer un sauf conduit ou d'appartenir à la noblesse impériale, tout voyageur sera invité à Norborg. L'invitation varie suivant les voyageurs et le sens de l'humour du chef de meute.

b : Il s'agit d'un Granbreton qui a fui une meute disciplinaire.

pement adéquat. A titre d'exemple imaginer une expédition arctique à l'époque de la Renaissance... Exigez de vos joueurs qu'ils prévoient le matériel leur permettant de survivre au froid. Bénéficier d'un guide kotlander permet d'échapper à bon nombre de mauvaises surprises et augmente considérablement les chances de survie. Pareillement voyager au coeur de l'hiver tient du suicide. Même les Kotlanders se réfugient à cette époque sous la tiédeur de leurs tentes ou igloos.



Nurmland

Description Géographique

Avec le Surmland, le Nurmland constitue la partie la plus déserte de la Granbretanne. Le paysage se limite à une alternance monotone de ruines et de landes. Le climat, plus clément que celui du Kotland, est tout de même rude. La neige recouvre la contrée la moitié de l'année et le sol ne dégèle jamais en profondeur. Les seuls habitants sont des troupeaux de cerfs et quelques garnisons isolées de l'Empire Granbreton. Les loups et les redoutables squirnns sont les prédateurs des lieux. La végétation se compose de lichens et de rares arbustes.

Sans intérêt, le Nurmland paraît oublié des hommes et des dieux.

Sites Intéressants

Norborg

Norborg est la plus grande garnison au nord de la Granbretanne. Elle compte l'effectif d'une légion, composée de bataillons de Tigres, de Fourmis et de quelques meutes disciplinaires.

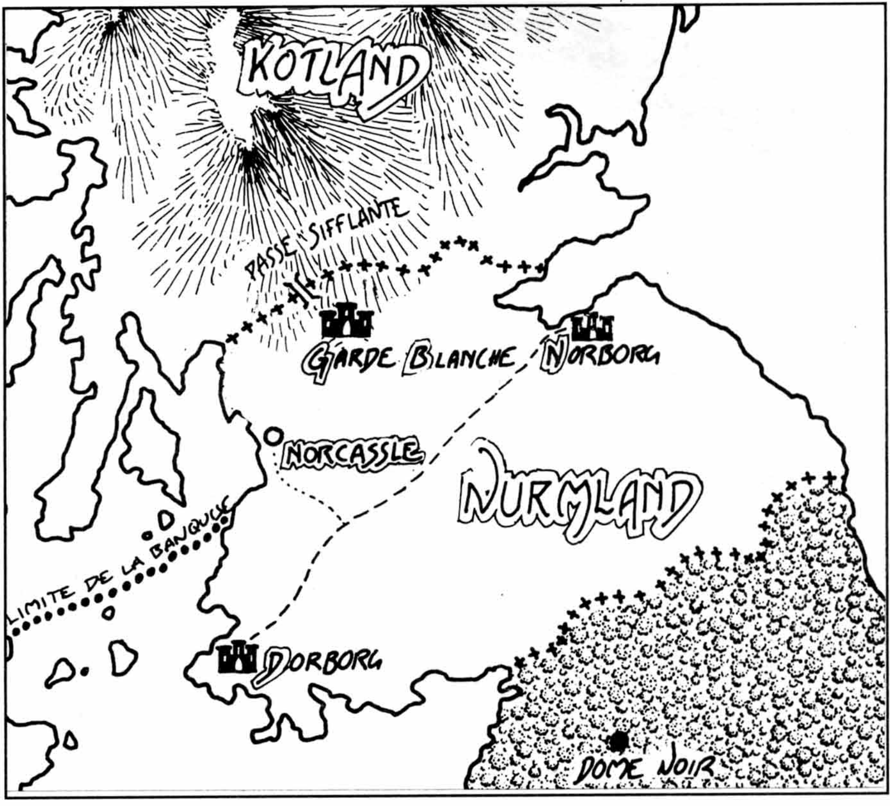
Celles-ci sont formées d'animaux granbretons particulièrement réfractaires à la discipline. Ce sont eux qui partent en patrouille en Kotland ou à la chasse aux squirnns. Les meutes disciplinaires sont la dernière chance d'un Granbreton qui ne veut pas perdre son masque.

Norborg comprend aussi un port où sont basés quelques navires appelés pompeusement escadre de Norborg. Les glaces et le mauvais temps les maintiennent à quai la quasi totalité de l'année. De ce fait, les équipages manquent pour le moins d'entraînement.

La forteresse de Norborg a été bien conçue et compte deux enceintes, plusieurs bastions, des tours carrés, des douves... Tout ce qui nécessaire à repousser un puissant ennemi qui n'existe pas dans cette contrée.

Norborg compte aussi une meute d'ornithoptères, en tout et pour tout, une vingtaine de Vautours eux aussi en mauvais état. Ces derniers patrouillent le long de la côte, été comme hiver. Les accidents sont fréquents mais Londra envoie toujours de nouveaux ornithoptères et de nouveaux pilotes.





Norcassle

Norcassle est le fruit de la fantaisie démente d'un comte granbreton mort il y a une dizaine d'années. Ce comte, Feyrog Luzchill, a fait construire ce palais de glace. Amateur de la beauté et désespéré par la décrépitude de l'âge, il a conçu ce château comme une arche de la jeunesse éternelle.

Luzchill a acheté ou fait enlever à travers toute l'Europe des hommes et des femmes, très jeunes et d'une beauté surprenante. Puis, il a muré ces centaines d'individus dans la glace du palais qu'il faisait construire. Bâti tout au nord du Nurmland, le froid est si intense que la glace ne fond pas durant l'été.

Luzchill a vécu quelques années heureux à Norcassle avant d'y mourir. Selon ses voeux, il a été muré dans le clocher de la plus haute tour. Quelques jours après sa mort, son héritier a rapatrié à Londra tous ses biens et serviteurs. Aujourd'hui Norcassle est abandonné et dresse sa masse cristalline au dessus de la lande enneigée.

Voyager

Voyager dans le Nurmland ne pose guère de problème si ce n'est l'éventuelle rencontre avec un squirnn ou une patrouille granbretonne.



Surmland

Description Géographique

Le Surmland présente le même aspect que le Nurmland mais bénéficie d'un climat plus doux. Les pluies sont plus qu'abondantes. La plupart de l'année, la lande est gorgée d'eau et ressemble plus à un marécage. Par le passé, plusieurs nobles se sont faits construire des manoirs pour la chasse au squirnn. Ces châteaux se comptent pas dizaines à travers le Surmland. D'autres châteaux, plus belliqueux, ont été construits le long de la côte et abritent des garnisons.

Table de Rencontres du Surmland

Rencontres	D100	Notes
Cerfs	01-20	
Loups	21-25	
Squirnn	26-27	
Patrouille granbretonne	28-38	a
Ornithoptère	39-45	
Noble Granbreton	46-50	b
Rien	51-00	

Notes :

a : Il s'agit d'une patrouille veillant sur les côtes et l'arrière pays. Elle s'intéresse uniquement aux étrangers dépourvus de sauf conduits. La patrouille se compose d'une meute de 10+3D10 animaux d'un même ordre.

b : Il s'agit d'un ou plusieurs nobles partis à la chasse au squirnn. La chasse rassemble une centaine de personnes : pisteurs, piqueurs, maîtres des chiens, serviteurs, gardes et enfin les nobles. L'esprit granbreton étant très souple, la chasse pourrait très vite changer de gibier si elle apercevait des intrus...

La faune et la végétation sont similaires à celles du Nurmland.

L'Armée

Les Granbretons ont construit quantité de forts le long des côtes du Surmland. Leurs fonctions sont multiples, proposer des havres pour les navires de la flotte impériale, abriter des garnisons protégeant et surveillant cette frontière la plus exposée et enfin cantonner des réserves non loin du Pont d'Argent. Ainsi plusieurs légions séjournent en permanence dans cette région.

Il est strictement interdit de débarquer sur les côtes du Surmland. Toute personne, échouée ou non, découverte sur la côte est remise aux Crânes pour un interrogatoire poussé.

Sites Intéressants

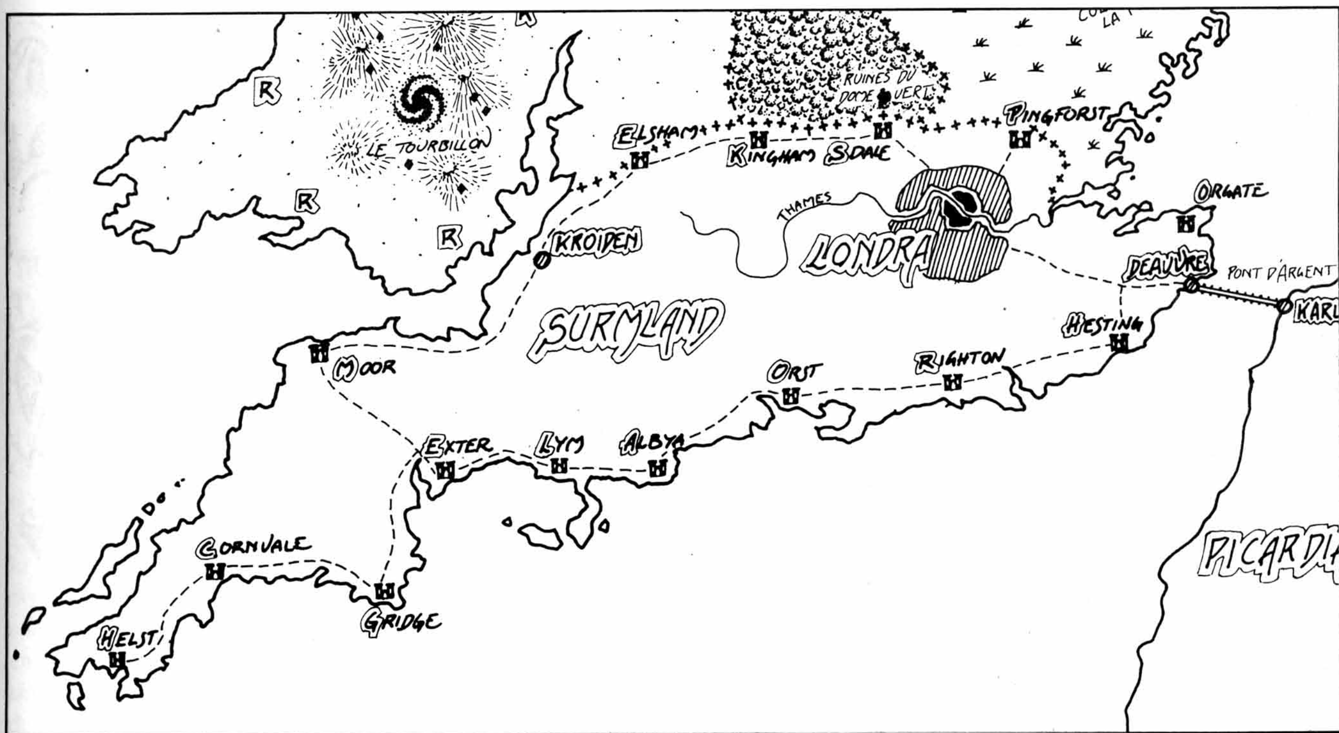
Kroiden

Cette baronnie désolée est le fief ancestral de Méliadus. Comme tout le Surmland, il s'agit d'une lande balayée par les vents et parsemée de ruines érodées par les siècles. Le manoir de Méliadus constitue la seule marque de civilisation du fief. Celuici est assez imposant. Construit en granit sombre, couvert d'un toit d'ardoise, déchiré de clochers et surmonté d'une tour ornée d'un loup de bronze, ce manoir renseigne vite le visiteur sur son propriétaire. Non loin du bâtiment, des cryptes contiennent les caveaux des barons de Kroiden. Quelques Loups séjournent comme gardiens au manoir. Méliadus n'y vient lui même que très rarement.

Deauvre

"Londra coeur de la bête,
Deauvre en est sa gueule."

Deauvre est la deuxième cité de Granbretanne après Londra. Sa situa-



tion est on ne peut plus stratégique puisque ses portes donnent directement sur le Pont d'Argent. La cité est aussi le centre des flottes aériennes de l'Empire Granbreton. C'est à Deauvre que les ornithoptères sont construits. C'est aussi dans cette cité que les pilotes des divers ordres aériens reçoivent leur formation.

Symboles de cette consécration aux ordres aériens, les tours et les portes de Deauvre sont décorées de statues baroques représentant toutes les races d'oiseaux connues.

Le Nid

Plus du tiers de la cité est occupé par le "Nid" comme l'appellent les pilotes de l'Empire Ténébreux. Il s'agit d'un bâtiment situé au centre de Deauvre et surmonté d'un toit en terrasse servant d'aire d'atterrissage pour les ornithoptères. Seuls les membres des ordres volants ont le droit d'y accéder librement. Le sort réservé aux intrus est toujours le même ; un baptême de l'air qui se termine par un plongeon dans la mer toute proche... Le Nid est l'un des plus grands monuments de Granbretanne. Toute la construction des ornithoptères et la formation des pilotes s'effectuent dans le Nid. C'est également le temple de l'ordre du Corbeau. Le temple du Corbeau à Londra n'est qu'un bâtiment destiné à satisfaire la tradition impériale.

Le Nid comporte plus de dix étages, cinq sous-sols et mesure 900 mètres sur 600. L'intérieur est exclusivement aménagé en granit sombre, poli comme du verre, et en métal pré cieux, rougeoyant sous la lueur des lampes d'acier. Le Nid fait également office de forteresse. Les murs extérieurs sont peu épais et les portes d'airain peuvent être enfoncées. Cependant, l'intérieur a été conçu comme un labyrinthe. Il n'existe pas de grands axes ou d'escaliers desservant tous les étages. Aucun Corbeau ne connaît même la totalité du Nid. Qui plus est, ce dernier est toujours plongé dans une quasi pénombre et il n'existe pas une seule fenêtre ou meurtrière.

La décoration extérieure du Nid est sobre. Elle est formée de grands murs gris délavés par les pluies, à l'inverse de l'intérieur. Tous les Corbeaux éprouvent un attachement sentimental pour le Nid, inconnu chez les autres ordres. Ils y déposent la plupart des richesses pillées à travers le monde. Ainsi l'intérieur du Nid recèle une quantité inouïe de merveilles, la plupart du temps ignorées dans les ténèbres.

La fabrication des ornithoptères est assurée par des Corbeaux et des membres d'autres ordres comme des Cyclopes, des Serpents, des Trolls ou encore des Vipères. Même ces personnes pourtant indispensables à l'ordre du Corbeau ne peuvent circuler librement en dehors de leurs quartiers.

Voyager

Voir ci-contre la Table de Rencontres du Surmland



Les Armes Sacrées

Certains ordres utilisent des armes spécifiques. Ces dernières sont censées permettre une meilleure identification entre le Granbreton et l'esprit de son ordre. Les utilisateurs de telles armes leur vouent un attachement similaire à celui porté à leur casque. Les membres des ordres suivants possèdent tous ces armes symboliques réservées pour les grandes occasions.

Crochetfou — **Ordre : Anguille**

Description : il s'agit d'une longue lanière de cuir entourant un câble d'acier terminé par une griffe longue de trente centimètres et aussi effilée que la hache d'un bourreau. Cette arme est très vicieuse, le câble d'acier entouré de cuir mesure plus de deux mètres et est très souple, un peu à la manière d'un fouet lourd. Ceci rend l'arme très difficile à parer.

FOR	DEX	Dégâts
11	14	1D8+1

Note : les chances de parer un crochetfou sont divisées par deux.

Toile et Pointu — **Ordre : Araignée**

Description : voir la Kamarg

	FOR	DEX	Dégâts	Portée
Toile	12	12	1D6	30 m
Pointu	12	10	1D8	

Boutefeu — **Ordre : Belette**

Description : le boutefeu des Belettes a une apparence bien anodine pour des effets terribles. Il s'agit d'un long tube métallique creux équipé d'une poignée. Le boutefeu peut cracher à une dizaine de mètres de grosses boulettes de phosphore enflammé. Un boutefeu contient six projectiles.

FOR	DEX	Dégâts	Portée
8	12	1D6	10 m

Note : Un projectile à 50 % d'enflammer toute matière combustible qu'il touche.

Aiguillon — **Ordre : Guêpe**

Description : cette arme ressemble à un javelot tout en métal. Comme l'aiguillon de la guêpe, il peut cracher du venin. L'extrémité de la pointe est creuse et au premier impact, elle se rompt libérant ainsi le poison. De ce fait, cette arme est à usage unique. Chaque Guêpe n'a pas le droit d'en emporter plus d'une au combat.

FOR	DEX	Dégâts
-	9	1D6

Note : le poison est souvent mortel. Il ne s'agit jamais de poison peu virulent ou visant seulement à paralyser la cible. Cette arme est faite pour tuer (VIR : 4D6, en cas d'échec la victime meurt en 2D6 rounds, en cas de réussite elle endure 1D6 points de dégâts supplémentaires.)

Arracheur Ordre : Requin

Description : L'arracheur ressemble à un long manche d'environ un mètre cinquante au bout duquel sont montés plusieurs grands crochets courbes, tels des hameçons gigantesques. Les Requins manient cette arme comme une hache. Quand une personne est touchée par l'arracheur, il y a de fortes chances que l'arme se bloque dans la blessure. Le Requin peut ainsi immobiliser sa victime pendant que d'autres la tuent.

FOR	DEX	Dégâts
10	9	3D6

Note : Si une personne endure plus de 8 points de dégâts avec cette arme, il y a 30 % que l'arme se soit bloquée. Toutes les compétences de la victime sont alors divisées par deux, tant qu'elle n'a pas enlevé l'arme. Pour ôter l'arme en situation de combat, il faut vaincre la FOR du Requin sur la table de résistance avec sa propre FOR.



Jouer un Granbreton





Créer Un Personnage Granbreton

Ce chapitre rassemble les éléments nécessaires à la création d'un personnage granbreton.

La création d'un personnage granbreton diffère sensiblement de celle exposée dans le Livre du Joueur. Les nouvelles étapes vous sont présentées ci-dessous.

Un personnage granbreton interprété par un joueur est forcément un renégat. Si l'un de vos joueurs insiste pour que son personnage soit un fidèle serviteur de Huon, conseillez-lui plutôt de voir un psychiatre.

Pour plus de détails sur les ordres, vous pouvez vous référer au chapitre les Ordres Granbretons présenté dans l'Ile Brisée.

Ce chapitre propose aussi l'utilisation des règles sur la Santé Mentale pour la création d'un Granbreton. Si

vous désirez en tenir compte, vous pouvez vous référer au supplément La France.

Modificateurs aux Caractéristiques

Tous les Granbretons de souche bénéficient des modificateurs suivants à leurs caractéristiques. Ces différences ne sont pas dues à l'existence d'une race à part, en l'occurrence les Granbretons, mais à leur éducation et mode de vie.

La plupart des Granbretons proviennent de pays étrangers où ils ont été enlevés ou achetés lors de leur prime enfance. Le secret de la Granbretanne s'enracine dans les souterrains de la Sororité, creusés dans les profondeurs de Londra. Les Granbretons nés de parents eux mêmes granbretons constituent une minorité, guère plus étendue que la noblesse. Cependant l'origine d'un Granbreton ne constitue en rien un facteur de discrimination sociale dans l'Empire.

Modificateurs	
FOR	+1D6
INT	+1D6
TAI	+1
POU	+1D4
CHA	-1D8

Le modificateur au CHA s'applique uniquement si celui-ci est naturellement supérieur à 9.

D'autres modificateurs existent pour certains ordres.

Ainsi un Granbreton appartenant à l'ordre du Sanglier voit ses caractéristiques altérées de la sorte :

FOR +1D3, CON +1D6 et INT -1D4.

Ceux-ci sont dus à l'entraînement subi mais aussi à la sélection des recrues. Un jeune Granbreton à la santé robuste a toutes les chances d'être accepté parmi les Sangliers.

La Classe Sociale

La société granbretonne se divise essentiellement entre deux classes, la noblesse et les sujets de l'empereur Huon. Afin de déterminer l'appartenance de votre personnage, lancez 1D100 et consultez la table suivante.

Classe Sociale	
01-10	Noble
11-00	Sujet

Un sujet granbreton peut choisir l'ordre auquel il appartiendra. La nature de l'ordre détermine sa classe sociale. Ainsi un Sanglier sera automatiquement un guerrier ou un Corbeau sera un pilote. L'admission dans certains ordres est automatique, tel l'ordre du Chat (à moins d'une maladresse, 99-100 sur 1D100). D'autres par contre font subir des épreuves aux postulants. La réussite ou l'échec à ces tests se détermine par un D100 sous une caractéristique. Il suffit parfois d'un score minimum dans une caractéristique. Ainsi devenir un Serpent exige une intelligence de 20. Etre accepté parmi les Sangliers requiert un jet sous la CON x5.

Toutes ces précisions se trouvent dans le tableau plus loin.

Un sujet a le droit de se présenter deux fois devant un ordre. S'il échoue deux fois, il est automatiquement banni parmi les sans masques. C'est parmi ces exclus que recrutent les ordres interdits. Si votre personnage est dans cette situation, il peut alors rejoindre un ordre interdit. L'admission est bien sûr automatique. Si un sans masque refuse de rejoindre un ordre interdit, il dispose alors seulement des compétences secondaires (1D6+2 compétences à 1D100/2 %).

Entrer comme recrue dans un ordre ne signifie pas une appartenance définitive. Le personnage doit en effet se montrer apte lors de sa formation. En d'autres termes, il doit éviter une maladresse sur 1D100, sinon il est banni parmi les sans masques. Ses compétences sont celles de sa Classe Sociale moins 10 %.

Un sujet granbreton admis dans un ordre commence toujours au rang d'animal. Tel sera le grade d'un personnage granbreton de ce rang. Tout membre d'un ordre maîtrise sa langue à son INTx5. Il n'existe aucune forme écrite de ces langues aux sonorités bestiales.

Un noble peut vivre à l'écart de tout ordre. Dans ce cas, sa classe sociale est simplement Noble. Par contre si son INT est supérieure à 13, il peut tenter de rejoindre un ordre en passant lui aussi les tests en vigueur. Un noble a droit à quatre tentatives d'admission, au lieu de deux pour le commun des Granbretons.

Même en cas d'échec définitif, un noble n'est pas rejeté parmi les sans masques. Un noble accepté parmi un ordre bénéficie aussi des avantages dus à la classe sociale de celui-ci. Ainsi un noble accepté parmi les Sangliers est à la fois noble et guerrier. Un noble admis dans un ordre gagne automatiquement le grade de jeune commandeur.

Pour chaque ordre vous trouverez dans le tableau ci-contre les informations suivantes :

- ❑ La classe sociale de ses membres.
- ❑ Les conditions d'admission dans l'ordre pour un personnage granbreton.
- ❑ Les éventuels modificateurs de caractéristiques.
- ❑ La perte de SAN correspondante.
- ❑ Le sexe des Granbretons admis dans cet ordre.
- ❑ Les armes obligatoires ou spécifiques pour certains ordres.
- ❑ La compétence en Equitation, donnant pour les ordres guerriers ceux composés uniquement de fantassins ou de cavaliers.
- ❑ Le nom du Grand Connétable de l'ordre.
- ❑ Certaines notes concernant essentiellement les compétences.

TABLEAU

Ordre	Classe Sociale	Admission	Caractéristiques	SAN
Anguille	Marin-Marchand	Automatique	-	10
Araignée	Guerrière	DEX x 5	-	10+2D6
Art	Noble-Artisan	INT 24	-	10+1D6
Belette	Guerrier	DEX x 5	-	10
Blaireau	Guerrier-Artisan	Automatique	FOR +1D3 ; DEX-2	10
Chacal	Guerrier	DEX x 5	DEX +1D4 ; TAI -1D4	10
Chameau	Marchand	CHA x 5	FOR -1D3	5
Chat	Guerrier	Automatique	-	10
Chat Sauvage	Guerrier	DEX x 5	DEX +1D4	10+2D6
Cheval	Guerrier	Automatique	TAI +2	10
Chèvre	Guerrier	CON x 5	CON + 1D8	10+1D6
Chien	Guerrier	Automatique	FOR et DEX +1	10+1D6
Cochon	Guerrier	CON x 5	FOR +1D3 ; CON +1D6 ; INT -1D6	10+1D6
Corbeau	Pilote	DEX x 3	DEX +1D4	10
Corneille	Guerrier	Automatique	CHA -1	10
Crâne	Guerrier	Automatique	FOR -1 ; INT -1D3	10+3D6
Cygne	Erudit	INT 18	-	10+3D6
Cyclope	Artisan	DEX x 5	-	10
Dieu	Erudit	POU x 3	-	10+2D6
Fourmi	Guerrier	Automatique	FOR -1D3 ; TAI -1	10
Furet	Scientifique	INT 20	-	10
Glouton	Guerrier	POU x 5	FOR et POU +1D3 ; CON -2	10+2D6
Guêpe	Guerrière	POU x 5	-	10+3D6
Hibou	Pilote	DEX x 4	-	10
Hyène	Guerrier	Automatique	POU +1D4 ; CHA -1	10+3D6
Lézard	Erudit	INT x 5	FOR -1D6	10
Lièvre	Guerrier	DEX x 5	DEX +1D4 ; TAI -1D3	10
Lion	Guerrier	FOR x 5	FOR +1D4 ; CON +1D3 ; TAI +2 ; DEX -1	10+2D6
Loup	Guerrier	FOR x 5	FOR et DEX +1	10+2D6
Loutre	Marin-Guerrier	Automatique	-	10
Mante	Guerrier	POU x 3	FOR, CON et DEX +1D6	10+5D6
Morse	Guerrier	Automatique	FOR et CON +1 ; CHA -1	10+1D6
Mouche	Guerrier	DEX x 5	DEX +1D6 ; CHA -1	10+2D6
Mutant	Mutant	Automatique	-	10
Pélican	Scientifique	INT 18	-	10+1D6
Poisson	Marin-Guerrier	Automatique	FOR et DEX +1	10+1D6
Rat	Guerrier	Automatique	DEX et CON +1D4 ; TAI -1	10+1D6
Renard	Marchand-Guerrier	CHA x 5	FOR, CON et TAI -1	10
Requin	Marin-Guerrier	Automatique	-	10+1D6
Sanglier	Guerrier	CON x 5	CON +1D6 ; FOR +1D3 ; INT -1D4	10+3D6
Serpent	Scientifique	INT 20	-	10+3D6
Serpent de Mer	Marin-Guerrier	Automatique	-	10+2D6
Sororité	Erudite	POU x 5	-	10+3D6
Tatou	Guerrier	INT 15	-	10
Taupe	Guerrier-Artisan	Automatique	-	10
Taureau	Guerrier	FOR x 5	FOR +1D6 ; CON +1D4 ; TAI +2 ; INT -1D6	10+3D6
Tigre	Guerrier	Automatique	FOR, CON et TAI +1	10+1D6
Troll	Artisan	DEX x 5	-	10
Vipère	Scientifique	INT 18	-	10+2D6
Vison	Artisan	CHA x 5	CHA +1D3	10+3D6

RÉCAPITULATIF

Sexe	Armes	Equitation	GrandConnétable	Notes
Masculin	Crochetfou	0 %	Duc Kougnar	
Féminin	Toile, Pointu	0 %	Shaynon Makhartius	
Mixte	-	0 %	Comtesse Guelriss	A
Masculin	Boutefeu	0 %	Chormangan	B
Masculin	-	0 %	Gaïmat	C
Masculin	Lance-Feu	65 %	Baron Logdronn	D
Mixte	-	25 %	Halldred	E
Masculin	Grande lance ou Lance-Feu ou arbalète	0 %	Duc Vendel	
Masculin	Une arme légère	0 %	Duc Wade le rond	
Masculin	Grande lance	0 %	Jagdarr	F
Masculin	Bouclier et armes à une main	0 %	Archiduc Mygel Host	
Masculin	-	65 %	Adaz Promp	G
Masculin	Arme lourde à une main	0 %	Kochgrann	
Mixte	-	0 %	Comte Fryngen	H
Mixte	-	0 %	Torkadara	I
Masculin	Dague, une épée, une hache	0 %	Kaflan	
Mixte	-	0 %	Duchesse Lyrr	J
Masculin	-	0 %	Sarderenken	K
Mixte	-	0 %	le Sans Visage	
Masculin	-	0 %	Baron Alraïr	
Masculin	-	0 %	Taragorm	L
Masculin	-	0 %	Baron Gorndenvalt	
Féminin	Aiguillon	50 %	Comtesse Fyria	
Masculin	-	0 %	Nachzan	
Masculin	Une arme à deux mains, une arme de jet	0 %	Vlaner	
Masculin	-	0 %	Lord Valérius	
Masculin	-	75 %	Arimbek	M
Mixte	Une arme à deux mains	0 %	Leesa Cohnn	N
Masculin	-	65 %	Baron Méliadus	O
Masculin	-	0 %	Baron Anskar	P
Masculin	Lance-feu, épée longue	0 %	Empereur Huon	Q
Masculin	Javelot, lance	65 %	Tot-Trappan	R
Mixte	Une arme de jet	0 %	Jerek Nakenseen	
Mixte	-	0 %	Sarran Rappanus	
Masculin	-	0 %	Farnius	S
Masculin	-	0 %	Baron Sysdrsek	T
Masculin	Epée courte ou Rapière, Arbalète	0 %	Brenal Farnu	
Masculin	-	25 %	Marquis Ceil	
Mixte	Arracheur	0 %	Davadleeffarn	U
Masculin	Hache de bataille ou Masse ou Marteaux	0 %	Archi Duc Fross	
Masculin	-	0 %	Kalan Vitall	V
Masculin	-	0 %	Duc Sevenris	W
Féminin	-	0 %	Mère Secrète	
Mixte	-	0 %	Frédrich Blayork	X
Mixte	Pas d'arme de jet	0 %	Krevlaff	Y
Masculin	Une arme à deux mains	0 %	Baron Gerden	
Masculin	-	25 %	Johan Vixell	
Mixte	-	0 %	Baron Daïron	Z
Féminin	-	0 %	Comtesse Brunnvyr	
Féminin	-	0 %	Lady Harentinus	

Tableau Récapitulatif

Notes

A : Un noble désirant entrer dans l'ordre de l'Art doit posséder une INT de 20 ou plus. Un sujet appartenant à cet ordre reçoit 1/10 de l'argent échu aux nobles.
B : En plus de leurs compétences, les Belettes ont 35 % en Connaissance de la Mécanique et 20 % dans une autre compétence au choix du joueur.
C : Les Blaireaux n'ont pas droit à la compétence de première arme comme les guerriers.
D : Les Chacals portent des armures de cottes de mailles ou des demi-plaques.
E : Un Chameau reçoit le double de l'argent initial échu à un marchand.
F : Un Cheval a un bonus de 10 % en Attaque et Parade avec la grande lance.
G : Les Chiens bénéficient d'un bonus de 10 % en Attaque et Parade pour leur première arme.
H : Un Corbeau a sa compétence Piloter Ornithoptère majoré de 10 %.
I : Les Corneilles reçoivent un bonus de 10 % en Voir et Chercher.
J : La connaissance des Cygnes la plus élevée est la Connaissance de la Médecine. La suivante est la Connaissance de la Biologie.
K : Les Cyclopes possèdent 50 % en Connaissance de la Mécanique et 20 % en Connaissance de la Chimie.
L : La plus haute connaissance des Furets est la Connaissance de la Mécanique.
M : Les Lièvres ont 50 % en Mémoriser et 30 % en Cartographie. Ils n'ont pas de seconde compétence à l'arme.
N : L'armure portée par les Lions confère une protection de 2D6+2. Cependant elle réduit toutes les compétences de perception du porteur à son bonus ou à 5 %. De plus une FOR de 14 est nécessaire pour porter cette armure.
O : Les Loups reçoivent +5 % en Attaque et Parade dans leurs trois armes.
P : Une Loutre ne peut pas être capitaine ou second. Les membres de cet ordre doivent aussi retirer 20 % à toutes leurs compétences de marin sauf Nager.
Q : Les Mantes bénéficient d'un bonus de 10 % dans leurs compétences d'armes.
R : Les Morses portent des cottes de mailles ou des demi-plaques.
S : La plus haute connaissance des Pélicans est la Connaissance de la Biologie.
T : Les Poissons doivent retirer 10 % à toutes leurs compétences de Marin.
U : Les compétences de Marin et de Guerrier des Requins sont à réduire de 5 %.
V : Les Serpents ont un bonus de 10 % dans toutes leurs compétences de Connaissance.
W : Les Serpents de Mer n'ont pas de compétence dans une seconde arme.
X : Les Tatous ont 20 % en Connaissance de la Mécanique et de la Chimie.
Y : Jetez un 1D6 pour tout personnage Taupe. Si vous obtenez 5 ou 6, vous êtes aveugles.
Z : Les Trolls ont 20 % en Connaissance de la Mécanique et de la Chimie. Leur artisanat principal est à 60 %.

La Santé Mentale

Cette partie demeure optionnelle, le maître de jeu décidant seul de son utilisation ou non.

La lecture de la saga d'Hawkmoon montre ô combien les Granbretons se complaisent dans ce que les gens civilisés appellent des maladies mentales. Certains les traitent même de monstres dégénérés, de loups assoiffés de sang, de bêtes nuisibles... Néanmoins n'essayez pas de défendre ce point de vue devant un Granbreton, vous pourriez le vexer !

Le caractère "singulier" de la civilisation granbretonne marque à jamais tous ses membres. Leur santé mentale s'en ressent. Selon l'ordre auquel un Granbreton appartient, il perd une certaine quantité de SAN définie dans le tableau général.

Ainsi un Granbreton de l'ordre de la Vipère perd 10+2D6 points de SAN. Ces différences entre ordres s'expliquent par la nature profondément inhumaine de certains. Les Chameaux ou les Renards étant amenés à négocier avec des étrangers ont, par devoir, conservé une plus grande part d'humanité que les Mantes par exemple. Celles-ci sont mêmes jugées "anormales" par les autres ordres, du moins si ce mot a encore un sens en Granbretanne.

Un personnage noble non rattaché à un ordre perd 10 points de SAN. Un noble appartenant à un ordre perd les points de SAN correspondant à celui-ci plus 10. Depuis longtemps, la noblesse granbretonne a abusé des mariages consanguins et la fréquentation de la cour impériale n'est pas un facteur de stabilité.

Chaque Granbreton souffre aussi d'une maladie mentale. Vous en trouverez une liste plus loin. Vous pouvez déterminez aléatoirement la maladie de votre personnage ou la choisir en accord avec votre maître de jeu. Vous pouvez aussi inventer une maladie de votre propre crue.

Ces maladies sont incurables, nul traitement connu n'a réussi jusqu'alors à rendre "humain" un Granbreton. Cependant il existe une échelle dans la folie des Granbretons, certains ont "parfaitement réussi", en d'autres termes ils ressemblent en tout point à l'animal totem de leur ordre, d'autres par contre conservent des traces d'humanité.

Ainsi chaque maladie comprend trois stades :

❑ **Légère :** la personne réussit encore à contrôler ses "accès d'humeur". Elle peut même, avec quelques efforts, passer pour un être équilibré. Seules des conditions exceptionnelles, telle une forte émotion, amène le Granbreton à dévoiler son véritable caractère. En fait, sa maladie jaillit par crise à certains moments. Le reste du temps le feu couve sous la cendre, dans l'attente du prochain brasier. Lors de ces phases de "sommeil" le Granbreton parait le plus charmant des hommes.

❑ **Grave :** la maladie prend le pas sur la personnalité du Granbreton. Il lui est de plus en plus difficile de réfréner sa maladie. Celle-ci s'exprime à chaque opportunité à moins que le malade ne se domine, en d'autres termes qu'il réussisse un jet sous son POUx3.

❑ **Critique :** la maladie domine totalement la personne. Celle-ci a perdu tout libre arbitre. Désormais, son seul intérêt consiste à se baigner davantage dans sa fange, à donner libre cours à sa folie. Certains Granbretons appellent cet état, l'incarnation. Selon leur avis, l'esprit de l'ordre se manifeste à travers certains animaux particulièrement exceptionnels.

Au commencement, un personnage granbreton souffre toujours d'une maladie mentale au stade léger. Cependant son état ne peut que s'aggraver. En termes de jeu il doit chaque année tester sa SAN. En cas d'échec sa maladie passe du stade léger au stade grave et il perd 1D10 points de SAN.

En cas de réussite sa maladie reste stationnaire mais il perd tout de même 1D4 points de SAN. Si le Granbreton a fui l'Empire Ténébreux, il gagne alors un bonus de 20 % à chaque test annuel. Une fois le stade grave atteint, le personnage perd systématiquement 1D10 points de SAN chaque année. Sa maladie devient critique lorsqu'il a perdu tous ses points de SAN.

Les Biens

Les possessions d'un Granbreton animal se limite à quelques biens, son armure, ses casques et ses armes. Les lois de tous les ordres ont en commun l'importance vouée à l'état de l'armure et du casque. "Regardez le casque et vous saurez à qui vous avez à faire", ce proverbe granbreton montre bien l'importance de ce couvre chef. Il existe plusieurs types de casques dont l'utilisation suit les circonstances.

Le Casque de Guerre

Ce casque est porté lors des entraînements et bien sûr lors des batailles. En fait dès qu'un Granbreton part en guerre, il se coiffe de ce casque et ne peut l'enlever avant la victoire. Ces casques sont conçus pour résister aux coups et terroriser les adversaires. Leurs visages sont souvent grimaçants et affichent une cruauté bestiale. Selon la coutume, un Granbreton devient vraiment un guerrier lorsqu'il a rougi son casque du sang de ses ennemis.

Le Casque de Mort

Ce casque est celui qui accompagne un Granbreton dans sa tombe. Chaque guerrier qui part en campagne l'emporte dans son équipement. Ces casques sont généralement les plus flamboyants. La plupart des Granbretons souhaitent emporter dans l'inconnu la marque de leur courage et de leur folie.

Le Casque de Cour

Ces casques sont portés par la noblesse et les divers dignitaires des ordres qui fréquentent de près ou de loin la cour. Il s'agit toujours d'oeuvres d'art plutôt que d'objets fonctionnels comme les casques de combat. Nul ne peut songer briller à la cour sans porter un masque splendide et unique. Ceux des grandes dames de la cour sont d'une rare extravagance et engloutissent des fortunes en pierres précieuses.

Le Casque Impérial

Il s'agit d'un casque remis par l'empereur comme symbole d'une charge ou comme récompense. Ce type de casque constitue la plus haute dignité honorifique de l'Empire Ténébreux.

Le Casque Ancestral

Seules les familles nobles de Granbretanne possèdent ce genre de casque. Il est porté par le représentant actuel du titre et est transmis à sa mort à son héritier. Certains casques ont ainsi plusieurs siècles d'existence. Leur port se limite aux grandes cérémonies ou en présence de l'Empereur.

Possessions

Chef de meute, du fait de son titre il a droit à deux esclaves personnels.

Commandeur, du fait de son titre il possède une dizaine d'esclaves et une petite garde personnelle composée de vétérans.

Connétable, du fait de son titre il reçoit un palais à Londra, une centaine d'esclaves et possède une garde personnelle.

Grand connétable, du fait de son titre il est anobli, ses biens et ses pouvoirs sont uniquement limités par les caprices de l'empereur lui même.

Les nobles possèdent bien plus de richesses qu'un simple animal ou

Table des Maladies Mentales des Granbretons

1 **Sadique**
Le malade tire satisfaction de la souffrance d'autrui. Généralement, il préfère infliger lui même ses tortures, dans l'espoir d'entendre sa victime le supplier.

2 **Schizophrène**
Le malade possède deux personnalités qui se succèdent. Généralement, les Granbretons atteints de schizophrénie se prennent réellement, lors de crises, pour l'animal de leur ordre. Il n'est pas rare de voir des Loups déchirer avec leurs gantelets, la chair de leurs victimes.

3 **Tueur Psychopathe**
Le malade a besoin de tuer. Il peut se passer de nourriture, de boisson, mais régulièrement, comme l'homme assoiffé se rue vers une coupe d'eau, il doit étancher sa soif de sang. Ces envies ne s'embarrassent guère de sentiments : amis, parents, femmes, enfants, tout est bon...
Exemple : Asrovak Mikosevaar, le grand connétable des Vautours souffre de cette maladie.

4 **Xénophobe**
Le Granbreton atteint de xénophobie ressent une haine, un mépris incommensurable envers les étrangers. Le seul destin qu'ils méritent est de devenir les esclaves de l'Empire Ténébreux.

5 **Berserk**
A chaque combat, le Granbreton est pris de folie guerrière. Tant qu'il reste un ennemi à abattre, il ne déposera pas les armes et ne fuira pas. Nombre de Sangliers sont berserks.

6 **Paranoïaque**
Le malade est persuadé qu'il est la cible d'un vaste complot dirigé contre lui. Les Granbretons victimes de paranoïa localisent souvent le complot chez les ennemis de l'Empire.

7 **Tyrannique**
Le malade a besoin de régenter, de commander, d'ordonner. Il se voit comme l'homme de la situation, celui qui doit être écouté par tous. Toute résistance, contrariété, insubordination, le plonge dans une colère rouge.
Exemple : Méliadus lui-même.

8 **Sans sentiment**
Le Granbreton est incapable de ressentir une émotion, un sentiment. A ses yeux les relations humaines se limitent à des rapports de force, tout se calcule, tout se prévoit.
Exemple : Huon

9 **Asocial**
Le malade ne respecte, ni ne supporte la vie en communauté. Tout lui sera bon pour détruire les règles de la société où il séjourne. La seule règle qui lui convienne est celle de l'anarchie la plus sauvage.

10 **Hypocondriaque**
La personne se voit et se sent toujours malade. Elle n'a de cesse de prévenir son entourage de sa santé déclinante, de la faiblesse de ses forces...
Exemple : Huillam d'Averc

même qu'un commandeur ou un connétable. Ils bénéficient des biens accumulés par des générations entières de dignitaires impériaux. Chacun d'eux est aussi riche qu'un roi... Il peut tout avoir, sauf ce qui interdit par l'Empereur.

Cause de la Séparation

Un personnage granbreton ou un Européen ayant servi l'empire sont forcément des renégats. Il est donc important de déterminer la cause de la "rupture" entre l'Empire et le personnage. Le personnage a peut-être été démasqué pour une raison ou une autre et banni. A l'inverse le personnage a peut-être quitté de lui même l'empire.

Voici quelques exemples à titre indicatif de background de personnages granbretons. Laissez votre joueur déterminer la cause de son départ à moins que celle-ci ait à voir avec l'intrigue de votre campagne.

Le personnage a été démasqué et banni pour :

- ❏ Avoir assassiné un membre de son propre ordre, voir un supérieur.
- ❏ Avoir volé ses frères ou un autre ordre plus influent qui a obtenu qu'il soit démasqué.
- ❏ Avoir refusé d'obéir à un ordre en situation de combat.
- ❏ Avoir injurié en public l'empereur Huon.
- ❏ Avoir fui devant l'ennemi.
- ❏ S'être montré indiscipliné à plusieurs reprises.
- ❏ S'être attiré la haine d'un (d'une) puissant(e) qui a comploté sa perte.
- ❏ Avoir trahi l'Empire, aidé un pays étranger...

Le personnage a déserté de lui même l'empire pour :

- ❑ L'une des raisons précédentes, mais il n'a pas attendu qu'on lui retire son masque pour s'enfuir.
- ❑ L'amour d'une belle captive (romanesque, non ?).
- ❑ Retrouver ses véritables ancêtres quelque part en Europe.
- ❑ Lutter contre l'Empire qu'il juge monstrueux pour une raison ou une autre.
- ❑ Par orgueil. Quelle est la puissance la plus difficile à vaincre pour un professionnel de la guerre si ce n'est la Granbretanne elle même.
- ❑ Se sauver de sa folie et se laver de ses crimes. Ce Granbreton est un mystique et a suivi son chemin de Damas quelque part sur un chemin boueux et sanglant d'Europe.
- ❑ Oublier tous les cris de ses victimes. Ce Granbreton au bord de la folie éprouve un dernier sursaut d'humanité.
- ❑ Ne pas donner à l'Empire un secret vital qu'il est le seul à détenir.

Connaissance de l'Empire Ténébreux

Un Granbreton en connaît évidement bien plus sur l'empire que tout autre Européen. Il peut comprendre le but d'une manoeuvre militaire, déjouer des pièges, des intrigues portant la marque de l'Empire Ténébreux. Si vous le désirez, vous pouvez représenter cette somme de connaissance par une compétence, la Connaissance de l'Empire Ténébreux.
A sa création un personnage noble possède un score de 50 % dans celle-ci. Tout autre personnages maîtrise cette compétence à 30 %.

Jouer un Personnage Granbreton

Position de l'Empire

Jouer un personnage granbreton implique d'avoir pour ennemi déclaré la plus grande puissance d'Europe et celle-ci n'est pas réputée pour ses bonnes actions. La position de l'Empire vis à vis de ses renégats n'est pas uniforme. Il peut très bien ignorer un renégat ou lui proposer de le réintroduire dans un ordre.

- ❑ **Pourchassé :** l'Empire en veut particulièrement à ce personnage. Sa tête est non seulement mise à prix (mort ou vif) mais un groupe de mercenaires ou même de Granbretons est à sa recherche.
- ❑ **Recherché :** L'Empire ne l'a pas oublié. Une prime est offerte pour sa capture. Son signalement est communiqué aux différentes garnisons et ambassades.
- ❑ **Ignoré :** il s'agit du cas le plus fréquent. L'Empire n'a que faire de ses renégats qui se font oublier. C'est d'ailleurs pour eux le meilleur moyen de prolonger encore un peu plus leur existence.
- ❑ **Courtisé :** le Granbreton est devenu une pièce que l'Empire aimerait déplacer sur son échiquier à son propre goût. Par exemple, si le personnage est devenu le conseiller d'un prince, l'Empire gagnerait à le manipuler. De telles personnes devenues influentes ou puissantes sont tôt ou tard contactées par des émissaires de l'Empire. Le message est explicite, en échange de son obéissance, ses fautes sont pardonnées et il est réintégré dans son ordre d'origine, quelquefois avec un grade supérieur ! Cette offre alléchante produit souvent son effet sur des renégats regrettant le "bon temps". En cas de refus, les Granbretons chercheront alors à éliminer par tous les moyens cet idiot.

Comportement des Européens

Un renégat granbreton est condamné à une solitude quasi permanente. Quel sera l'Européen prêt à se lier sincèrement avec un monstre qui a pillé, tué, violé, torturé avec le plus grand des plaisirs ? Tout autour de lui, il découvrira des visages exprimant la crainte, le dégoût, la terreur ou la haine. Il devra se méfier des paysans qui n'hésiteront pas à se jeter sur un loup éloigné de sa meute, la vengeance parait trop facile pour y renoncer. Tous douteront de sa sincérité et de son bannissement. L'Empire a utilisé à plusieurs reprises ce stratagème pour placer ses espions. Même ceux qui auront besoin de ses services ne lui voueront aucune confiance.



Camp des Rebelles

HUTTE DE CARL DE BORD'EAUX

BOIS

HUTTE DES JOUEURS

ENCLOS

ENCLOS DES ANIMAUX

ENCLOS DES CHEVAUX

CULTURES

RUISSEAU

RETENUE D'EAU

CULTURES



Démasqués



Dans ce scénario, les joueurs sont des Granbretons se trouvant en garnison à Londra. Ils vont être démasqués suite à une faute dont ils ne connaîtront même pas la cause. Comme tous les démasqués, on les jettera dans les bas fonds de la capitale de la Granbretanne où ils n'auront qu'une envie : quitter cet endroit maudit entre tous.



Avant Propos

Les personnages sont tous des animaux dans un ordre granbreton. Il serait préférable qu'ils soient tous issus du même ordre sans que cela soit pour autant indispensable. De retour de mission, ils seront convoqués chez leur connétable. Celui-ci les accusera de diverses erreurs qui pourront être un acte de désobéissance imaginaire, des tours de garde mal accomplis, une mission ayant échoué par leur faute, où d'autres raisons laissées à la discrétion du maître de jeu. Bien sûr, toutes ces accusations sont sans fondement et il faudra que les joueurs sentent planer sur eux l'ombre de l'injustice. Tou-

jours est-il que fondées ou non, ces accusations amènent les joueurs devant un tribunal militaire composé de différents connétables et présidé par le grand connétable des Cochons lui-même. Chaque joueur comparaitra individuellement et cette parodie de jugement aboutira à la même conclusion, la dégradation du personnage au rang de sans masque. L'accusé bénéficiera d'un droit de défense qui durera exactement cinq minutes. Quels que soient les arguments avancés, le procureur trouvera toujours une contrepartie désavantageuse inventant des témoignages ou présentant de faux témoins

Après le verdict, les personnages se retrouveront tous jetés dans la même cellule de trois mètres sur quatre. Ils passeront la nuit dans ce bouge baignant dans des odeurs de déjections, de pourritures et de mort. Au matin , ils seront conduits l'un après l'autre sur la place de la Honte pour y subir la cérémonie la plus odieuse qui soit pour un Granbreton, celle qui fait de lui un démasqué. Sur la place se trouvent réunis tous les membres de la meute de chacun des joueurs ainsi que leur connétable. Chaque personnage s'avancera ou sera poussé vers son connétable qui lui arrachera sans ménagement le casque qu'il porte et le donnera alors à un grand homme armé d'une masse et appartenant à l'ordre du Troll.

Ce dernier à devant lui les différents casques que le joueur possède. Après avoir écrasé à coups de masse les différents casques en terminant bien entendu par le casque de guerre, il jettera ces plaques de métal dans une grande vasque de métal en fusion. L'aventurier sera alors dépossédé de son armure. Il sera ensuite jeté au milieu de sa meute où il subira nombre de coups et d'injures (1d6-1 de dégâts).

Une fois ce traitement infligé, les personnages seront reconduits dans une autre cellule avec au plafond une grille donnant sur l'extérieur. Le sol est jonché d'excréments et autres déjections. Il s'agit en fait d'une fosse septique réservée aux Granbretons démasqués. Au cas où les joueurs ne s'en rendraient pas compte tout de suite, un seau d'excréments sera versé depuis le haut. Ils passeront une nuit dans cette prison et y recevront deux ou trois seaux.

Au matin, ils seront conduits par des Chats vers les bas fonds. On leur rendra leurs affaires personnelles. Toutes tentatives de révolte à cet instant est inutile. En effet en plus des quinze Chats qui accompagnent le groupe, les rues adjacentes sont peuplées de patrouilles de Chats.

Le maître de jeu devra alors donner aux joueurs plusieurs aperçus suffisamment ignobles de cet endroit pour que les personnages n'aient qu'une envie, celle de quitter cette horreur. Reportez vous à la Table des Rencontres appropriée pour déterminer ce qui leur arrive. Il serait préférable que ce soit les joueurs qui demandent à partir plutôt que le maître qui le leur conseille. Les seules armes qu'ils pourront récupérer dans ces lieux sont des couteaux ou des gourdins.

Il faut bien se rendre compte que des Granbretons démasqués sont la lie de la société. Les joueurs ne pourront donc compter que sur eux mêmes. Le maître devra les faire sortir de la ville, pour ensuite aboutir dans le Surmland.

Dans cette région relativement désertique, nos pauvres démasqués devront éviter les patrouilles granbretonnes donc voyager de nuit, période de prédilection des squirnns. Leur seul moyen de rester en vie assez longtemps, c'est de rester à proximité d'une des forteresses de la côte (référez vous à la description de la Granbretanne).

Ces forteresses sont des zones où les patrouilles granbretonnes sont très fréquentes. Les joueurs devront donc rester sur leurs gardes 24 heures sur 24. Chacune de ces places fortes contient un port. Celui-ci est très bien gardé que ce soit par des patrouilles de Chats, de Requins ou de Serpents de Mer. Il sera donc quasiment impossible aux aventuriers de monter clandestinement sur un des navires et à fortiori d'en voler un. Par contre, ils pourront constater que plusieurs barques de pêche sont amarrées un peu à l'écart du port militaire. Il s'agit en fait de petites embarcations destinées à apporter de la nourriture fraîche à la garnison locale.

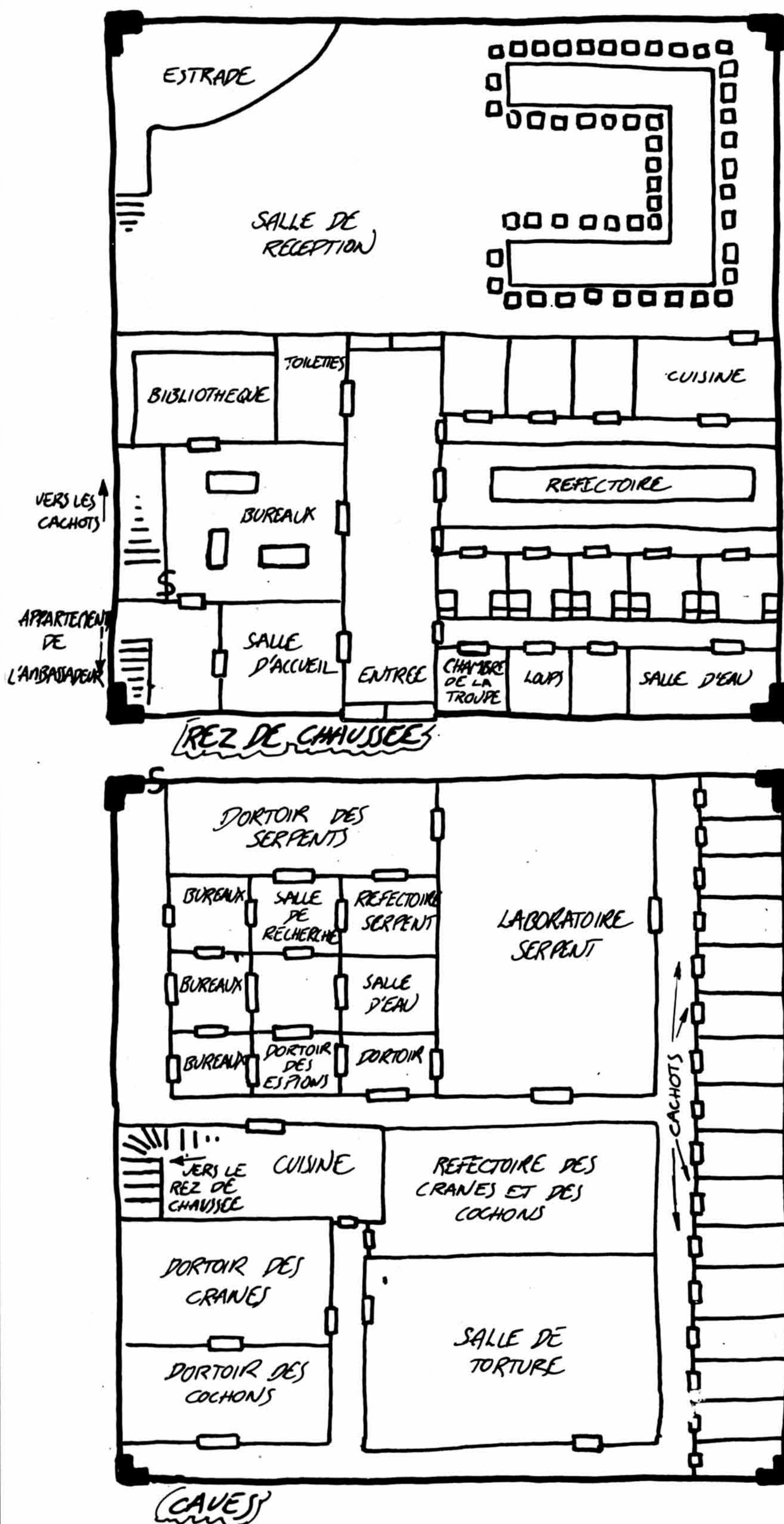


Ce n'est qu'un Au Revoir

Les personnages n'auront que cette seule possibilité pour quitter le territoire. Il sera possible d'en voler une durant la nuit. Une fois à bord, ils leur faudra ramer jusqu'à l'aube. Au matin ils verront une voile à un mile environ. Il semble que ce ne soit pas un navire de l'Empire. Ils peuvent donc demander au navire de les prendre à bord.

Ce bateau qui porte le nom de "l'Aigle des Mers" ressemble plus à un aiglon qu'à un aigle. Cette petite goélette est dans un état exécrable, son pont est ondulé, ses deux mâts sont branlants quant aux voiles, si l'on compte le nombre de rapiècements on arrive vite à un total de dix ou douze. La coque n'a pas l'air en meilleur état mais le principal c'est qu'elle permette au rafiot de flotter. Les membres de l'équipage sont à la mesure du bateau, beaucoup d'entre eux sont âgés, quant aux autres ils ne brillent ni par leur savoir-faire ni par leur intelligence.

Le capitaine Osric le Fiévreux demandera aux personnages de le suivre jusqu'à sa cabine. Cette cabine contraste totalement avec l'état de décrépitude avancée du navire. L'intérieur est composé de matériaux précieux et agencé avec beaucoup de goût. Ceci est relatif pour les joueurs qui ne l'oublions pas sont des Granbretons habitués depuis



leur prime enfance à connaître les goûts artistiques et architecturaux de la Granbretanne. Osric est un homme d'âge mûr, bien portant et possédant ce regard qui lui confère malice et intelligence. Il leur dira qu'il est d'accord pour les amener là où il se rend mais qu'en échange ceux-ci devront protéger le navire en cas d'attaque et également remplir les tâches des marins qu'il a perdus lors de son dernier voyage. Si les personnages refusent, ils seront reconduits à leur barque sans autre marque d'intérêt et l'Aigle des Mers disparaîtra très vite.

Si les aventuriers acceptent le marché, il leur offrira un peu de vin et les confiera au second pour que ce dernier leur explique leurs différents travaux. La destination du navire est l'Aquitior. Les joueurs auront pour fonction de hisser les voiles, d'aider aux manoeuvres, de s'occuper de différents travaux de raccommodages des voiles et de nettoyer le pont comme tous les autres marins. Ils ne seront par contre jamais amenés à prendre la barre ou monter à la vigie.

Le voyage devant durer une bonne semaine, les personnages pourront se rendre compte du manque d'ordre et de rigueur sur le navire. Tout cela leur semblera incompréhensible et ils se demanderont comment il est possible de diriger un bateau sans plus de discipline. Ils regretteront avec amertume le bon temps où ils faisait partie de l'élite. A présent, les voilà obligés de voyager avec ces barbares incompétents.

La traversée va se passer sans encombre si ce n'est une violente tempête qui fera presque chavirer le navire. C'est dans ces moments difficiles que les aventuriers pourront voir la véritable efficacité des hommes d'équipage. Pendant que les joueurs seront malades (jet de CONx1 pour éviter d'être malade), les hommes attachés au bastingage rentreront les voiles, rétabliront le navire et lui feront garder le même cap. Les ordres fusent de tous côtés mais d'une manière très précise.

Une fois la tempête passée, les personnages seront légèrement charriés sur leur constitution à toute épreuve mais cela n'aura rien de bien méchant.



Un Peu d'Action

Un jour avant d'arriver au niveau des côtes d'Aquitior, alors que le soleil commence à darder de ses rayons le pont, la vigie annoncera une voile à bâbord arrière. Le capitaine sortira alors ses jumelles et hurlera à l'adresse de Tanril, le second, l'ordre de mettre toutes voiles dehors. Les personnages apprennent alors que le navire qui les suit appartient aux pirates scandins qui infestent les eaux de la région. L'Aigle des Mers malgré toutes ses voiles dehors se fera vite rattraper par le vaisseau scandin beaucoup mieux entretenu et surtout bien plus rapide. L'équipage commencera à s'armer et à se préparer au combat. L'éperonnage aura lieu quelques minutes plus tard et une meute de Scandins déferlera sur le bateau des joueurs. Le bateau sera très secoué par le choc et craquera de partout. Le combat s'engagera alors.

Tandis que certains occuperont l'équipage et les joueurs, d'autres descendront dans les cales récupérer la cargaison composée de plusieurs coffres très lourds. Une fois la cale vidée, les Scandins quitteront l'Aigle des Mers, le laissant avec ses survivants en train de couler et de se dégagréger. Les personnages n'auront alors pas d'autre choix que de s'accrocher à n'importe quelle partie du pont et à nager. Ils pourront constater que les quelques survivants de l'équipage ainsi que le capitaine, en feront de même.

Le navire scandin disparaîtra très vite, laissant les naufragés à leur triste sort. Les aventuriers pourront tenter de récupérer un morceau de pont suffisamment important pour leur servir de radeau. Ils vont ainsi errer sur ce vaste océan sans aucune idée précise de l'endroit où ils se trouvent.



Douce France...

Les joueurs vont flotter ainsi plusieurs heures jusqu'à ce que la nuit tombe, une nouvelle tempête se déclenchant. Cette fois les personnages seront obligés de réussir des jets en Equilibre pour rester sur le radeau sinon ils seront jetés à la mer. Qu'ils restent ou non sur le radeau, la tempête durera toute la nuit et les laissera dans un état plus que lamentable.

Au matin, ils se réveilleront soit en vue d'une plage s'ils sont encore sur le radeau, soit sur une plage s'ils ont été jetés à l'eau. Cette plage de sable forme en fait une petite crique où les aventuriers pourront se remettre de leurs émotions de la nuit. La crique est entourée de falaises d'une cinquantaine de mètres. Un sentier en lacets gravit la pente jusqu'au sommet.

Au bout de quelques minutes de repos, les joueurs seront de nouveau prêts pour se lancer dans l'aventure qui ne tardera pas. A peine auront-ils franchi les falaises qu'ils seront encerclés par une troupe importante d'hommes. Il s'agit en fait de la troupe de Carl de Bord'eaux. Celui-ci s'adressera aux personnages pour connaître leur identité et ce qu'ils font ici. Si les aventuriers expliquent leur véritable histoire, c'est à dire qu'ils sont d'anciens Granbretons, ils verront un mouvement agressif de la part de la troupe, vite réfréné par Carl. Il demandera aux aventuriers de déposer leurs armes après quoi on leur bandera les yeux. On leur expliquera qu'il s'agit simplement d'une sécurité car ils vont être conduits au repaire des brigands. Si les joueurs ne disent pas qu'il sont Granbretons mais qu'ils se sont échoués ici, on leur bandera les yeux mais on ne les dépossédera pas de leurs armes.

La marche durera pendant environ une dizaine de minutes sans un mot de la part des hors la loi. Une fois au camp les bandeaux seront enlevés et les personnages pourront voir qu'ils se trouvent dans une forêt, ou plus précisément dans une clairière. Des habitats de fortune sont installés ici et là et seule une cabane un peu plus grande que les autres avec des pierres comme base, semble être confortable. On conduira les aventuriers vers cette demeure qui est celle de Carl de Bord'eaux, le fils du duc d'Aquitior. Il les accueillera dans une grande salle où sont accrochées au mur les armoiries de la maison de Bord'eaux ainsi qu'un tableau représentant un homme d'âge mûr, l'actuel duc d'Aquitior, Stéphan. Carl leur demandera une nouvelle fois de lui expliquer mais cette fois dans les détails leur aventure. Si les joueurs lui racontent toute la vérité, il leur demandera s'ils haïssent l'empire. En cas de réponse positive, il demandera aux joueurs s'ils veulent faire partie de ses hommes. S'ils refusent, Carl prendra un air sévère et les fera reconduire sous bonne garde à l'extérieur de la forêt. Les personnages pourront ainsi errer quelques temps en Aquitior jusqu'à ce qu'ils se fassent reconduire à la frontière par une patrouille de la milice qui les aura interceptés. S'ils acceptent, Carl se détendra complètement et les invitera à prendre possession d'une des cahutes du camp.



Ah ! La Vie à la Campagı_

Une fois les personnages intégrés dans le camp, on leur remettra des armes et des armures de cuir. Néanmoins, ils pourront constater que la plupart des brigands leur jettent des regards méfiants. Quant aux femmes et aux enfants ils auront plutôt l'air craintif. Le camp de Carl est organisé à la manière d'un petit village. Les gens y vivent en famille, les hommes chassent et les femmes font la cueillette et préparent les repas. Tous les

Caractéristiques des Personnages Non Joueurs

Osric Le Fiévreux : Français Capitaine

Caractéristiques		**Compétences**	
FOR	14	Navigation	80 %
CON	12	Cartographie	75 %
TAI	13	Equilibre	55 %
INT	15	Nager	50 %
POU	13	Ecouter	25 %
DEX	17	Eloquence	45 %
CHA	11	**Points de Vie :**	13

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Sabre	50 %	1D6+2	45 %
Couteau	35 %	1D3+1	25 %

Armure : cuir 1D6-1

Tanril : Français, second

Caractéristiques		**Compétences**	
FOR	15	Navigation	50 %
CON	14	Equilibre	55 %
TAI	16	Monter au gréements	45 %
INT	13	Nager	45%
POU	12		
DEX	14		
CHA	12	**Points de Vie :**	18

Arme	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Sabre	55 %	1D6+2	50 %

Armure : cuir 1D6-1

Pirates : Scandins

Caractéristiques	**1**	**2**	**3**	**4**	**Compétences**
FOR	12	15	14	15	Equilibre 52 %
CON	15	15	16	17	Nager 25 %
TAI	16	17	16	18	Voir 44 %
INT	11	9	11	11	
POU	12	10	11	14	
DEX	16	14	16	14	
CHA	11	10	14	13	
Points de Vie	19	20	20	22	

Arme	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Hache à deux mains	40 %	3D6+1D6	35 %

Armure : 1D6

repas sont pris en groupe ce qui permettra aux aventuriers de constater que le camp compte une centaine d'hommes, autant de femmes et une cinquantaine d'enfants des deux sexes. La vie y est paisible et les joueurs pourront finalement penser que, comparée à la vie à Londra, celle-ci n'est pas dénuée de certains charmes. Durant une semaine, les personnages participeront à tous les travaux quotidiens, rien n'empêche le maître de jeu de les envoyer une ou deux fois en expédition contre des caravanes marchandes. Il sera également possible pour un joueur ayant un CHA de 15 ou plus d'avoir une aventure sentimentale avec une jeune femme du camp. Petit à petit, les regards haineux et suspicieux disparaîtront pour laisser apparaître quelques sourires.



Une Mission Diplomatique

Deux ou trois semaines après leur arrivée au camp, Carl fera mander les aventuriers. Il les recevra dans la même grande salle que la première fois. Il confiera aux joueurs qu'il espère faire récupérer le trône d'Aquitior pour son père et lui redonner le pouvoir. Dans ce duché, la guilde des marchands représente le véritable pouvoir, allié à l'Espanya. Il expliquera donc son plan aux personnages. Deux personnes étrangères au duché sont présentes à Bord'eaux. Il s'agit de Jesu de Barcelonia, ambassadeur de l'Espanya, et Hijack, ambassadeur granbreton. Ceci représente beaucoup trop de puissances étrangères en Aquitior. Carl voudrait donc pouvoir mettre la main sur Hijack non pour le tuer, mais plutôt pour humilier la Granbretanne au travers de son amassadeur. Il demandera donc aux personnages qui connaissent le mieux les Granbretons de lui ramener Hijack. Ce sont également les seuls à ne pas être connus des autorités. Il leur dira aussi que l'ambassadeur granbreton n'a pas la confiance

de Petrus, le président du conseil des marchands. Aussi si le Granbreton pouvait ramener Carl le bandit vivant à Bord'eaux, il serait tout de suite beaucoup plus apprécié. Le chef brigand pense donc que cette proposition serait la plus vraisemblable à la venue d'Hijack dans la forêt. Il sera certainement escorté, la mission des aventuriers sera donc de le faire venir avec un minimum d'hommes de main.

Les joueurs vont donc devoir se rendre à Bord'eaux et rentrer en contact avec Hijack. Ils peuvent par exemple se faire passer pour une patrouille granbretonne envoyée par l'empire et arguer qu'ils se sont faits attaquer par Carl. Après l'attaque, les brigands les auraient emmenés à leur camp, d'où les aventuriers auront réussi à s'enfuir. D'autres possibilités peuvent être envisagées par les joueurs. Le jour même, ils quitteront le camp avec seulement une arme par personne. Bord'eaux se trouve à une journée de cheval du camp. Si les personnages se déplacent en suivant les grandes voies, ils seront interceptés à plusieurs reprises par des patrouilles de la milice marchande. A eux de s'expliquer au mieux avec le chef, pour pouvoir continuer leur mission, sinon ils seront désarmés et reconduits illico à la frontière. Afin d'éviter de compromettre leur missions avant même qu'elle n'ait commencé, ils auront donc tout intérêt à se déplacer le plus discrètement possible. Arrivés à Bord'eaux, les joueurs peuvent demander où se trouve l'ambassade de la Granbretanne (référez vous au supplément La France pour les renseignements complémentaires sur Bord'eaux). Il s'agit d'un imposant bâtiment construit avec énormément de goût. Cette bâtisse comprend plusieurs étages et est le lieu d'habitation d'Hijack. En traversant la ville, les aventuriers ne manqueront pas de se faire arrêter plusieurs fois par la milice. Leur accoutrement les rend visiblement suspects. Devant l'ambassade, ils pourront constater la présence de plusieurs Sangliers à qui ils devront s'adresser pour pénétrer dans l'enceinte de l'ambassade. Ceci ne sera pas une mince affaire. Si les personnages ne parviennent pas à forcer le passage, le bruit provoqué par les éclats de voix attirera le conseiller de l'ambassadeur. Après s'être enquéri de ce qui se passe, il exigera quelques explications de la part des aventuriers. Si ceux-ci s'expliquent calmement, il les fera entrer sous bonne garde. Une fois à l'intérieur, on les conduira dans une grande salle où un Renard leur dira que l'ambassadeur va être mis au courant de leur présence. Cette salle n'est pas conforme au goût pervers granbreton que ce soit au niveau des décorations ou de leur agencement. Les personnages qui, ne l'oublions pas, sont d'anciens Granbretons seront dérangés par cette salle où transparait visiblement une certaine harmonie. Dix minutes plus tard, Hijack arrivera dans la salle revêtu de son casque de cérémonie merveilleusement décoré de pierres précieuses de toutes sortes. Il demandera alors aux personnages de lui raconter leurs mésaventures.

Ceux-ci devront être très clairs et savoir parfaitement ce qu'ils disent. En effet Hijack, comme tous les Renards, est très intelligent et relèvera toutes les étrangetés qui pourront paraître au niveau des propos tenus par les personnages. Si les aventuriers ne semblent pas outre mesure affectés par la perte de leur masque, ils en deviendront d'autant plus suspects. Une bonne idée serait de se présenter devant Hijack avec un sac sur le visage. Dans tous les cas, si les aventuriers ne se comportent pas comme de véritables Granbretons ou si leur histoire parait bourrée d'invraisemblances, Hijack disparaîtra en leur demandant de l'excuser puis fera intervenir sa garde de douze Loups qui jetera sans ménagement les joueurs hors de l'ambassade. Ils n'auront alors plus aucune chance de la réintégrer.

Par contre, s'ils sont clairs et précis, le Renard les écoutera jusqu'à la fin et leur demandera s'ils peuvent retrouver le chemin du campement de Carl. Il sonnera ensuite un serviteur pour qu'il emmène les personnages se restaurer et se reposer. En se retrouvant seuls dans le dortoir, les aventuriers pourront être contents d'avoir rempli avec succès la première partie de leur mission. Le maître de jeu devra interpréter cette entrevue avec une grande finesse. Hijack pense que les personnages peuvent très bien être des espions à la solde du conseil ou pire des émissaires de l'empire chargés d'enquêter sur son compte. A la différence des autres Granbretons, l'ambassadeur d'Aquitior possède encore un esprit des plus sains et pacifiste ; deux gros défauts chez les Granbretons. Au fil de la conversation, le maître de jeu pourra par instant laisser transparaitre ce tempérament totalement anormal chez un serviteur de l'empire. Libres ensuite aux personnages de décider de dénoncer ce manque d'engagement dans l'espoir de retrouver leurs masques. Nous leur souhaitons alors bien du courage. En effet, qui croirait un instant en la parole de Granbretons démasqués en fuite dans une terre étrangère.

Les personnages peuvent également raconter à Hijack toute la vérité et trahir ainsi les brigands dans l'espoir de retrouver leurs masques. En ce cas, Hijack leur demandera de lui dessiner un plan précis de l'emplacement du camp, des défenses, etc... Ensuite, il mettra poliment les aventuriers à la porte en leur promettant de parler de leur cas à qui de droit. En fait, une fois dehors, les personnages seront prestement reconduits à la frontière et on exigera de ne plus jamais les revoir sous peine de sérieux ennuis.

Dans tous les cas, Hijack restera très méfiant sur l'explication donnée par les personnages. Le soir venu, il fera quérir les joueurs et leur demandera de l'accompagner à une soirée organisée par Grégoir, un des membres du conseil des marchands en l'honneur des fiançailles de sa fille. Il compte en fait les faire surveiller au cas où ils effectueraient un impair. En tant qu'anciens Granbretons, les personnages ne devraient pas tomber dans ce piège mais sait-on jamais. On leur donnera des armures

Caractéristiques des Personnages Non Joueurs

Carl de Bord'eau : noble

Vous trouverez ses caractéristiques et ses compétences dans La France

Hijack : Granbreton : ordre du Renard

Vous trouverez ses caractéristiques et ses compétences dans La France.

Loup type

Caractéristiques		Compétences	
FOR	16	Voir	25%
CON	16	Eviter	32 %
TAI	16	Parler Loup	80 %
INT	9		
POU	12		
DEX	14		
CHA	6	Points de Vie :	20

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à deux mains	50 %	2D8+1D6	40 %
Lance Feu	35 %	5D6	/

Armure : Plaque avec heaume : 1D10+2

Brigands type

Caractéristiques		Compétences	
FOR	12	Embuscade	50 %
CON	13	Ecouter	40 %
TAI	14	Grimper	40 %
INT	12		
POU	14		
DEX	14		
CHA	12	Points de Vie :	15

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Large	45 %	1D8+1	40 %
Arc Long	50 %	1D10+2	/

Armure : cuir 1D6-1

de plaques mais pas de masques. Il ne faut pas oublier que le masque représente ce qu'il y a de plus sacré chez les Granbretons, aussi chacun a le sien adapté à sa tête. Ils serviront donc d'escorte à Hijack. Il verront que celui-ci ne porte pas son masque, ce qui est relativement rare pour ne pas dire exceptionnel. On n'enlève généralement son casque que devant l'empereur ou son Grand Connétable.

La soirée se passera dans une très belle demeure de la ville où chaque invité est annoncé puis accueilli par la maîtresse de maison. Les personnages, ainsi que les Sangliers qui les accompagnent seront conviés, par l'ambassadeur à rester dans la cour. Durant la soirée, un Renard, le conseiller d'Hijack, sortira pour soit-disant se rendre compte de l'état des hommes. Il conversera en secret avec les joueurs pour essayer de leur tirer les vers du nez. Il dira notamment en avoir assez de l'ambassadeur et que celui-ci est un incompétent. De plus, son habitude de retirer son masque à n'importe quelle occasion en fait un individu des plus suspects.

Si les personnages marchent dans son jeu, il leur dira qu'il serait peut être temps de rapporter ces détails aux autorités granbretonnes. Si les aventuriers laissent entendre qu'ils sont d'accord avec lui, le Renard révèlera immédiatement toute l'histoire à Hijack. Une fois rentrés, les personnages seront immédiatement conduits à la salle de torture où on exigera de leur part la vérité la plus limpide. Hijack n'est pas amateur de sang et il répugnera à utiliser ces moyens aussi si les personnages racontent rapidement toute l'histoire, il les épargnera. Au cas où les aventuriers s'obstineraient dans l'erreur, le maître de jeu sera libre de décrire toutes les tortures qu'il souhaite en sachant que les geôles sont insonorisées et que les tortures seront administrées par des Crânes. Une fois que Hijack connaîtra le fin mot de l'histoire, il semblera réfléchir un instant puis demandera que l'on libère les aventuriers. Il les fera conduire dans ses appartements et leur demandera

alors à la surprise générale de le conduire auprès de Carl.

Si les joueurs ne laissent rien paraître, le Renard leur dira alors qu'il adore plaisanter sur ce genre de sujet et que cela lui permet de vérifier la fidélité des hommes vis-à-vis de l'empereur.

La soirée se terminera sans autre intervention et les personnages passeront la nuit à l'ambassade.



L'Embuscade

Au matin, Hijack demandera aux personnages de lui indiquer l'emplacement du camp. Il fera alors venir sa garde personnelle composée d'une quarantaine de Loups. C'est le moment où les personnages devront trouver quelque chose pour qu'il ne prenne pas autant de soldats avec lui. Libre à eux d'inventer n'importe quel prétexte. Si celui-ci semble justifié, l'ambassadeur réfléchira puis renverra la moitié de ses hommes. Sinon il ne prêtera pas attention à ce que diront les joueurs et leur ordonnera d'avancer. Tous les gens de la ville s'écarteront prestement ayant tous des regards craintifs. Les miliciens salueront l'ambassadeur et lui laisseront le passage, que ce soit en ville ou à l'extérieur. A la nuit, Hijack demandera aux aventuriers un plan du camp ainsi que la période la plus favorable pour attaquer c'est à dire quand les hommes sont à la chasse. Une fois ces renseignements obtenus, il les congédiera. Le matin suivant, la petite troupe se mettra en marche en direction de la forêt. Une fois dans les bois, la troupe se déplacera deux par deux. Arrivée à proximité du village, elle tombera sur un petit groupe de hors la loi et le combat s'engagera. Après deux rounds de combat, le reste des brigands armés d'arcs, de frondes et d'arbalètes apparaîtra et Carl ordonnera aux Granbretons de se rendre. S'il ne sont qu'une vingtaine, les Granbretons obéiront sur l'ordre d'Hijack. Si toute la troupe est présente, ils chargeront à bride abattue en protégeant leur ambassadeur. Heureusement pour les personnages, Carl avait prévu cette éventualité et les Granbretons seront arrêtés quelque cent mètres plus loin par des palissades de feuilles et de branches se dressant de tous côtés, ne laissant aucune autre possibilité que le repli et donc la soumission à plus ou moins longue échéance.

L'ambassadeur et les personnages seront alors conduits devant Carl de Bord'eaux. Hijack semblera vivement intéressé par le chef brigand et lui dira qu'il n'était pas utile de massacrer toute son escorte s'il désirait simplement une entrevue avec lui. Au bout de quelques jours, les deux hommes paraîtront s'être découverts des intérêts communs et passeront de longs moments ensemble.

Si les personnages arrivent seuls en compagnie de Hijack, Carl semblera surpris mais accueillera avec respect l'ambassadeur granbreton, saluant son courage. Ceci fait, les différents protagonistes se retrouveront au camp pour discuter d'affaires d'état.



Epilogue

Les joueurs ont donc rempli leur mission avec succès, et Carl en récompense leur donnera un joyau appartenant à la maison d'Aquitior d'une valeur de 10 000 PA. Ils pourront soit rester avec lui, soit demander à partir, auquel cas ils seront conduits à la frontière du Vieux Royaume sans encombre.

Hijack ne restera que quelques jours au camp de Carl. Visiblement, leurs discussions auront été des plus intéressantes. Dans le futur, on notera un manque de zèle de la part des Granbretons à mettre la main sur les brigands alors que les attaques sur les caravanes marchandes s'intensifieront. De plus, les rencontres entre Hijack et Iren, la fille de Petrus, deviendront de plus en plus fréquentes.

Les joueurs peuvent également demander à Hijack d'entrer à son service. Ce dernier accèdera à leur demande si les personnages semblent dignes de foi et sincères. A cet instant, l'ambassadeur aura changé d'avis à propos de l'empire. Ses intérêts sont donc à priori les mêmes que ceux des personnages. Fin psychologue, il ne faut pas espérer le tromper. Les aventuriers ont donc tout intérêt à rester honnêtes avec lui. En effet, en compagnie d'Hijack et une fois dans l'ambassade, qui sait quel coup ils pourront alors porter à l'empire qu'ils détestent.



Soif de Conquêtes ?

Rejoignez les rangs de

l'ORDRE du FAUCON



Les Ordres Granbretons



Ce chapitre propose quelques ordres granbretons typiques ou essentiels dans l'organisation de l'empire.



La Noblesse

La noblesse granbretonne ne constitue pas un ordre en soi. Les titres de noblesse sont héréditaires mais sont décernés ou abrogés par Huon lui même. Plusieurs nobles ont ainsi perdu leur titre du fait du déplaisir qu'ils avaient causé à sa majesté impériale. La noblesse granbretonne regroupe en tout une dizaine de milliers de personnes des deux sexes. Il existe quatre rangs de noblesse, les voici par ordre décroissant d'importance :

- ❑ Apparenté avec l'empereur Huon
- ❑ Archiduc
- ❑ Duc
- ❑ Comte
- ❑ Baron

Actuellement une seule personne est apparentée avec Huon, il s'agit de Flana. Au fil des siècles, l'empereur a fait disparaître bon nombre de ses lointains neveux montrant trop d'ambition à son goût. Flana est l'un des pôles de la cour impériale. Certains évitent de la fréquenter, la mort ayant tendance à vider les rangs de ses amants et de ses amis. Nul ne sait si ces disparitions sont de son fait ou de celui de Huon. Qu'ils éprouvent du désir ou de la jalousie, les courtisans traitent tous Flana avec un grand respect.

A l'origine, Huon créa chaque rang de noblesse pour une charge précise. Ainsi l'archiduc de Londra était la deuxième personne de la Granbretonne. Ensuite venaient les quatre ducs, chacun devant garder une frontière du pays. Chaque duc pouvait compter sur plusieurs comtes qui l'assistaient. Puis venaient les barons chargés de veiller à l'intérieur de la Granbretanne, chacun d'eux dirigeant un fief accordé par Huon. Cette organisation a disparu avec l'apparition des ordres, ceux-ci se sont substitués à l'ancienne hiérarchie. Les vieux titres ont ainsi perdu de l'importance mais n'en restent pas moins honorifiques et signe d'une antique et glorieuse lignée.

Depuis d'autres titres ont été créés afin de satisfaire la soif de gloire des connétables impériaux. Tous sont inférieurs aux vieux titres. Il s'agit des titres de Marquis, Vicomte et Baronnet.

La noblesse granbretonne, ancienne ou récente, dispose de privilèges uniquement limités par la volonté d'Huon. Leurs fortunes sont royales, leurs esclaves légions, leurs palais resplendissants...

Toute la noblesse éprouve une vive loyauté ou une irrésistible terreur devant la personne de l'empereur. Ils ont tout à gagner à le servir au mieux et tout à perdre en le trahissant. La noblesse granbretonne forme ainsi un corps d'élite dévoué à la cause impériale. Les rivalités entre nobles sont vives et entretenues par Huon,



Animal de l'Ordre du Loup

cependant tout duel à mort entre deux nobles est interdit par décret impérial. De même l'assassinat d'un noble déclenche une enquête confiée à des prêtres dotés des pouvoirs impériaux, à moins que Huon ne le souhaite pas.

La majorité des nobles granbretons appartiennent à un ordre où ils disposent de charges élevées du fait de leur naissance. La vie de la noblesse est donc rythmée par les campagnes guerrières. Lors des grandes invasions, la cour est bien déserte et les dames se languissent de leurs amants partis au loin conquérir royaumes, cités et peuples entiers.

La noblesse quitte rarement Londra et encore moins la Granbretanne lorsqu'elle n'est pas au service de la couronne. Hormis quelques excentriques attirés par ces peuples impudiques qui vivent la face non masquée, les nobles considèrent le reste du monde comme indigne d'intérêt. Lorsqu'un noble voyage hors de Granbretanne, voir hors de l'Empire, il dispose d'une solide escorte destinée à le protéger mais aussi à le surveiller.

La cour obéit à des règles strictes du moins dans la salle du trône. Loin des yeux du maître, la noblesse se livre à tous ses plaisirs et divertissements qui sont pour le moins exotiques. Nulle part ailleurs, on ne peut contempler pire débauche, plus grande luxure. Les plaisirs auxquels s'adonne la cour a pour seule limite l'imagination des artistes granbretons. A voir la noblesse impériale se complaire dans cette fange, on pourrait croire à un empire décadent. Les conquêtes granbretonnes en sont le démenti le plus manifeste. Ençore un paradoxe de la mentalité granbretonne.

La majorité des familles nobles confient leurs enfants aux bons soins de la Sororité. Certaines préfèrent se charger elles mêmes de l'éducation de leur progéniture. Dans ce cas l'enfant est confié à une armée de précepteurs devant l'éduquer dans les domaines où un seigneur granbreton doit exceller.

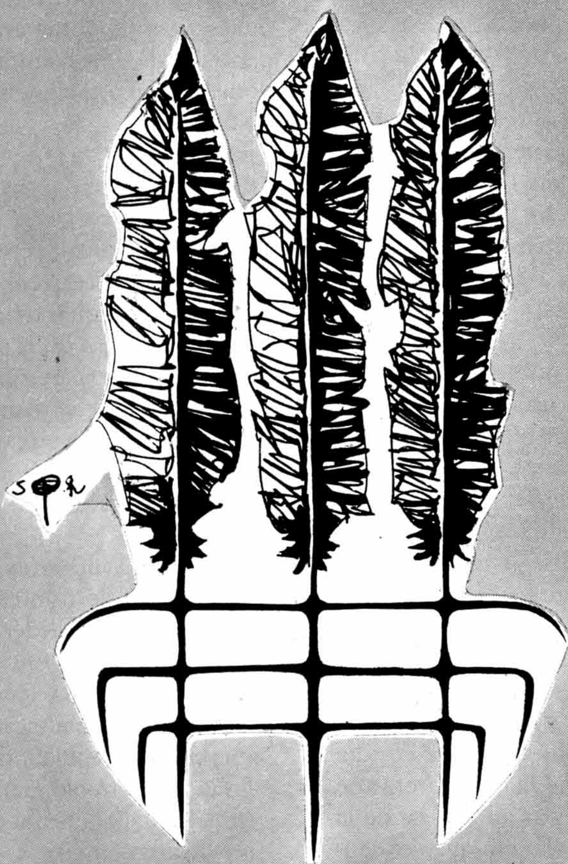
Certains n'hésitent pas à acheter des érudits étrangers. Gare à lui cependant, sa vie peut s'interrompre tragiquement s'il met en tête de son élève des idées subversives. Dans les familles pratiquant de la sorte, il n'est pas rare de voir l'élève une fois devenu adulte tuer de sa main ses anciens précepteurs. Aux yeux des Granbretons, c'est un bon moyen de s'affranchir de son éducation.

Du fait des conquêtes impériales, bon nombre de nobles ont acquis des domaines dans des pays étrangers. La plupart d'entre eux n'ont guère séjourné dans leurs nouveaux domaines. Cette absence a été un bien pour les populations locales. En effet là où un noble granbreton a séjourné les habitants ont du participer ses divertissements.

La noblesse granbretonne a été décimée par les guerres de conquête, le siège de la Kamarg, la guerre civile puis l'invasion de Dorian Hawkmoon. Rares ont été les survivants après tous ces cataclysmes. Les plus fidèles serviteurs de Huon ont bel et bien disparu avec lui.

Petits enfants
C'est l'heure du fouet
Petits animaux
C'est l'heure de la morsure
Petits enfants
C'est l'heure du meurtre
Petits animaux
C'est l'heure de la souffrance
Petits enfants
C'est l'heure du plaisir
Petits animaux
C'est l'heure du choix

Comptine de la Sororité



Rectificateur de Pensées
Ce bijou est très commun parmi les membres de la Sororité. Ses pointes acérées renvoient dans le "droit chemin" les enfants rebelles.



Dieu

Cet ordre apparait aux yeux des étrangers comme un condensé de la dépravation et de la perversion de la "culture" granbretonne. Les cultes et les cérémonies ordonnées par cette congrégation sont autant de parodies et de blasphèmes, du moins aux yeux des mystiques. Ce qui surprend le plus reste l'incroyance professée par ces mêmes prêtres et prêtresses qui se prosternent dévotement devant les statues de leurs "dieux". Ce fanatisme, cette passion mêlée à une auto-dérision totale représentent en fait la tournure d'esprit granbretonne typique.

Les dieux vénérés par cet ordre proviennent de l'histoire antique de la Granbretanne. La plupart ont été des hommes de chair et de sang ayant marqué d'une manière ou d'une autre leur époque et en particulier la Granbretanne. Les prêtres les ont découverts à travers des recherches exécutées sur d'anciens documents. Ils montrent envers ces reliques un intérêt très vif et ne tolèrent pas que de tels documents demeurent entre des mains étrangères. Chaque prêtre peut proposer l'un des ancêtres comme dieu devant une commission spéciale qui décide du statut divin du proposé. Cette commission se déroule avec un cérémonial des plus pompeux.

Tous les prêtres ne se contentent de faire oeuvre d'archéologie. Certains préfèrent organiser de grandes et splendides cérémonies qui ressemblent d'ailleurs plus à de grandioses spectacles. La noblesse granbretonne considère quelques prêtres comme des artistes tant leurs cérémonies sont splendides. Ainsi Wazell Trotheim est réputé pour les flots de sang répandus lors de ses messes. Lors d'une cérémonie plus de 10 000 esclaves furent ainsi crucifiés sur une colline non loin de Londra alors que la neige tombait en flocons doux et soyeux. Jerisya Dorlius est connue

pour ses messes intimistes réunissant quelques participants au milieu de décors toujours superbes. Jerisya fait construire ses "décors" d'après des documents remontant à la plus haute antiquité de l'humanité. Les cultes des premiers chrétiens dans les catacombes de Roma sont l'un des divertissements préférés de la haute noblesse. La conclusion est toujours inattendue. Son plus grand succès fut l'intervention de prétoriens de l'empereur Julien qui fouettèrent les participants alors qu'ils violaient Jerisya sur l'autel...

Certains prêtres ont tout de même des occupations plus "sérieuses". Régulièrement, des prêtres visitent les temples des ordres et s'entretiennent avec les connétables et les grands connétables. Le but de ces entretiens est de vérifier l'orthodoxie de chaque ordre et de déceler toute trace d'infidélité à l'empereur Huon.

Ce dernier n'est pas déifié et aucun culte ne lui est rendu, mais chaque Granbreton le considère comme le dieu vivant. Ce groupe de prêtres bénéficie d'une écoute attentive de l'empereur en personne et leurs conclusions sont toujours suivies d'édits impériaux. Nul n'a autant de crédit auprès de Huon que cette société d'une centaine de prêtres. Tous, et surtout les grands dignitaires, leur témoignent un respect manifeste.

Un dernier groupe de prêtres est chargé d'étudier la création de nouveaux ordres. Ce sont eux qui définissent l'animal selon la fonction choisie par Huon. Ils créent également la langue de l'ordre. Tous ces prêtres refusèrent la création d'ordres bâtards composés d'étrangers. Cependant la volonté de l'empereur a fait taire leurs récriminations. Ce même groupe dirige la cérémonie de radiation d'un ordre.

Les masques des prêtres et leur tenue ne sont définis par aucune loi. Chacun décide de son masque. Certains portent des masques à l'effigie de dieux, d'autres portent des oeuvres d'art transformées en casques.





Sororité

Cet ordre est l'un des plus discrets de l'empire, rares sont les étrangers qui connaissent son existence et son importance. Tous les Granbretons en sont informés mais aucun n'ose le reconnaître. Plus que la valeur des ordres guerriers ou le savoir des sorciers impériaux, la Sororité est à l'origine de la puissance de l'Empire. Si les représentantes de cet ordre sont exclues de la salle du trône, certaines mauvaises langues affirment que la terreur qu'elles inspirent à Huon en est la cause. Par décret impérial, les membres de la Sororité n'ont pas le droit de quitter Londra.

La Sororité regroupe plus de la moitié des femmes granbretonnes et la plupart des femmes âgées. Leur apparence est plutôt glaciale. Elles portent des masques de cuir souvent torsadés qui dissimulent leurs traits. Ces masques ne représentent aucun animal ni aucune forme figurative. Leurs vêtements sont en étoffe grossière et de couleur terne, noir, gris ou brun. Ces robes amples dissimulent tout leur corps ne laissant d'apparent que leurs longues mains osseuses terminées par des ongles aussi tranchants que des griffes. Leurs bijoux se limitent à des broches d'argent qu'elles portent souvent sur leurs casques. Les formes de ces broches s'apparentent plus à des objets de torture qu'à des oeuvres d'art. D'ailleurs ils interviennent dans l'éducation des jeunes enfants. La Sororité possède une langue propre à l'ordre. Celle-ci n'est pas basée sur les cris d'un animal, mais elle n'en est pas plus agréable à écouter. Les sonorités évoquent des sifflements, des cris de souffrance et autres sons inhabituels dans une gorge humaine.

Les membres de la Sororité ont pour fonction d'élever les jeunes enfants pour en faire de véritables Granbretons. Ceci concerne la progéniture des Granbretons mais aussi tous les enfants provenant des pays européens. Toute l'éducation a lieu dans les profonds souterrains de Londra. Les enfants y demeurent des années durant sans voir le moindre rayon de soleil. L'éducation qu'ils reçoivent est une longue suite de tortures mentales et physiques. C'est ici dans ces couloirs obscurs et silencieux que se crée la race granbretonne. Le but de cette éducation est de faire des enfants de véritables bêtes dévouées à un maître, l'Empereur Huon. Tout au long de ces années, les enfants traversent nombre d'épreuves meurtrières, plus du quart d'entre eux périssent d'ailleurs au cours de celles-ci. A la fin de cette éducation, à l'âge de quinze ans, ils sortent enfin des souterrains et se présentent aux épreuves des ordres.

La hiérarchie de la Sororité est très stricte tout comme dans les autres ordres. L'autorité suprême revient à une seule personne, la Mère Vénérable. Il s'agit toujours d'une des aînées choisie pour son expérience mais aussi pour sa volonté. Elle exerce un pouvoir sans partage. Tous les membres de la Sororité sont répartis entre divers couvents dirigés par une Grand Mère. Celle-ci exerce aussi sur les affiliées de son couvent

Lyxian, Baron de Brawlay, Maître du Haut Savoir
Rapport Classé de Ardwin Bellock, Grand Prêtre

Mon Vénéré Empereur,
Je ne saurais que trop attirer votre attention sur le Baron de Brawlay, responsable de votre bibliothèque à Londra. Comme vous le savez cet homme est le dépositaire de quelques uns de nos plus grands secrets, ce qui le rend on ne peut plus suspect. Avant d'aborder le sujet véritable de ce rapport, je me permet de vous rappeler rapidement la progression de cet individu dans nos rangs.
Brawlay s'est rapidement fait remarquer lors de son éducation entre les mains habiles de la Sororité. Chacun des membres de cet ordre se souvient encore avec quel esprit d'à propos et quel génie, il avait le don de faire condamner les autres enfants. Un peu plus tard, il devait faire montre de facultés toutes particulières dans le domaine de la sorcellerie. Dès lors, son entrée dans l'ordre du Serpent ne devait surprendre personne. Adepte du travail sur le terrain et chercheur infatigable, il est à la base de quelques unes de nos plus grandes inventions. Grand voyageur, il a parcouru l'Europe afin de ramener à notre Grand Empire, plusieurs érudits qui s'étaient égarés dans des voies impies. Nous lui sommes gré aujourd'hui d'avoir ramené parmi nous Valdislas Markowski, le grand sorcier de Moscovie. Si l'homme devait à l'époque montrer quelque opposition à nos grandes visions, Brawlay parvint judicieusement à le discréditer auprès de la cour du Czar en faisant croire à son appartenance à un complot visant à empoisonner cet objet de dérision auprès de votre Grandeur. Sauvé d'une mort certaine par Brawlay, il rejoint avec joie notre Empire même si nous avons du vaincre quelques réticences incompréhensibles grâce au Mentor. Vous l'avez judicieusement récompensé à cette époque en lui confiant un poste dans votre bibliothèque du haut savoir. Il devait alors faire la démonstration de son génie. Ses sbires et commanditaires ont parcouru infatigablement l'Europe à la recherche des sorciers les plus éminents, des écrits les plus mystérieux et des objets les plus étranges. Sous sa férule, la bibliothèque devait connaître un développement sans précédent. Chacun a encore souvenir de ses longues caravanes ramenant dans leurs flancs d'inestimables trésors.
Hélas, aujourd'hui je dois porter à la connaissance de Votre Grandeur que ces hauts faits ne peuvent atténuer l'horreur de la trahison qui se dessine. Les différentes enquêtes que j'ai menées à propos de Brawley me laissent à penser qu'il mettrait au point en compagnie de Clymorsten, Maître de l'Esprit, une terrible machine dont je crains qu'elle ne soit à terme diriger contre votre auguste personne. C'est pourquoi je demande le bannissement au plus tôt de ce dangereux individu qui semble s'être perverti au fil des temps. Peut être faut il voir là un effet pernicieux issu de contacts trop fréquents avec les populations dégénérées du reste de l'Europe. Puissent ces dernières comprendre un jour la grandeur de votre vision.

Rapport reçu par Huon, signé de la main d'Ardwin Bellock après passage de ce dernier dans l'étrange machine de Brawlay

Mon Vénéré Empereur,
C'est avec une joie sans égale que je constate la diligence avec laquelle le Baron Brawlay dirige votre Bibliothèque du Haut Savoir. Chaque membre de votre Empire devrait prendre exemple sur ce loyal sujet qui s'acharne à développer et accroître l'image de votre Sainteté dans le monde.
Je demande à votre Grandeur de considérer toute demande du Baron Brawlay avec clémence. Ses exigences ne peuvent que provenir de son intérêt pour votre personne. Un éventuel avancement pour Brawlay serait également à étudier.

Votre Serviteur Dévoué

un pouvoir sans appel. Un couvent compte une centaine de femmes et environ un millier d'enfants d'âge similaire. Au cours de leur "éducation", les enfants changent de couvent tous les ans. Il existe aussi un Grand Couvent qui compte à lui seul plusieurs centaines de membres. Son rôle n'est pas d'élever les petits animaux mais de conserver la mémoire de la Sororité. Certains affirment (en lieux sûrs) que ses intentions sont des moins louables et visent à comploter contre le règne d'Huon. L'attention que porte la Sororité à Flana justifie ce soupçon. Flana a refusé de rentrer dans la Sororité, ce qui n'empêche pas ses représentantes de la courtiser et de veiller sur elle. Ces délateurs pensent que la Sororité aimerait instaurer à nouveau le régime matriarcal brisé par l'empereur Huon et retrouver ainsi sa puissance d'antan.

La justice au sein de la Sororité est sévère et cruelle. La moindre faute est sanctionnée par des mutilations. Une faute majeure condamne la coupable à la machine des souffrances infinies. Il s'agit d'une immense machinerie à l'origine inconnue située dans les tréfonds du domaine de la Sororité. Cette horreur est capable d'infliger les pires tourments à un être humain des semaines durant avant de causer sa mort...

Les réseaux de galeries souterraines les plus profondes sont tacitement le domaine de la Sororité. Tous les Granbretons peuvent y accéder librement mais bien peu usent de ce droit. A croire que tous frémissent encore devant ces lieux obscurs dominés par le masque de la Sororité. Le domaine de la Sororité couvre toute la superficie de Londra et possède de nombreux débouchés. Tous les temples des ordres sont directement reliés à ce réseau. Ainsi les membres de la Sororité peuvent arriver en tout lieu quand elles le souhaitent.

La Sororité dispose de nombreux esclaves, tous lobotomisés par les Serpents. Ces malheureux leur servent de serviteurs mais aussi pour déve-

lopper l'agressivité des jeunes enfants. Ces débiles sont souvent jetés en pâture aux enfants qui les massacrent avec délice.

La Sororité peut garder à son service un enfant sur mille. Ces élus ne remontent jamais à la surface et travaillent jusqu'à leur mort pour la Sororité. Leurs tâches sont diverses ; gardiens, chasseurs des mutants habitant dans les souterrains, chefs d'équipe d'esclaves lobotomisés ou encore ils comblent les désirs de leurs maîtresses... Les élus sont tous des hommes et portent un masque d'argent représentant un visage enfantin, poupin et souriant. Ils sont revêtus de tenues en cuir sombre et sont armés de masses d'armes et de longues dagues.

Après la chute de l'empire granbreton, le pouvoir de la Sororité semble avoir été brisé, puisque l'éducation d'enfants lui a été interdite. Bon nombre de ses représentantes ont quitté l'ordre, d'autres sont restées cloîtrées dans les catacombes de Londra. Bizarrement d'anciennes représentantes de la Sororité forment une part importante de l'entourage de la reine Flana. Certains Granbretons analysent ceci comme la continuité d'un complot. Selon eux, la première partie consistait en l'élimination de Huon. Hawkmoon, Méliadus auraient été des pions manipulés par les Mères de la Sororité. Maintenant une femme règne sur la Granbretanne et le retour au pouvoir de la Sororité ne saurait tarder. Les événements futurs infirmeront ou non cette analyse.





Chef de Meute de l'Ordre du Loup



Serpent

Les Serpents forment l'un des ordres essentiels de la Granbretanne. Ce sont leurs découvertes qui permirent à l'Empire Granbreton de réaliser toutes ses conquêtes. Tous les Granbretons, Huon le premier, leur reconnaissent ce mérite. Les Serpents bénéficient ainsi dans l'Empire d'une gloire inégalée par les autres ordres. Qui plus est leur sombre savoir inspire la crainte à bon nombre de Granbretons. Des légendes faisant état de Serpents ayant pactisé avec des puissances surnaturelles pour acquérir un grand savoir sont monnaies courantes. Cette puissance fait qu'ils sont étroitement surveillés par l'ordre du Dieu. Ce dernier veille à ce que les édits impériaux en matière de recherches soient respectés. Ceci ne plaît guère aux Serpents mais aucun d'eux n'ose se dresser contre les représentants de l'empereur.

Cet ordre comporte un nombre important de recrues étrangères, des savants et des érudits de renom qui ont préféré rejoindre l'Empire Ténébreux. Les Granbretons ne leur ont guère laissé le choix, en cas de refus... Un quart de l'ordre du Serpent se compose donc d'étrangers. Ces derniers sont particulièrement surveillés par les prêtres et les autres Serpents.

L'ordre du Serpent est divisé en six légions, composée chacune de spécialistes. Ainsi la Légion du Métal rassemble les spécialistes de la mécanique. La Légion du Haut Savoir regroupe les Serpents chargés de gérer la bibliothèque de l'ordre, mais aussi de découvrir des documents de l'Age d'Or comme de récupérer les érudits et scientifiques étrangers de valeur. Chacune de ces légions est dirigée par un connétable.

❑ **Lyxian baron de Brawlay**, Maître du Haut Savoir

Il dirige la grande bibliothèque de l'ordre. C'est lui qui accorde les autorisations aux Serpents des autres légions de compulser les ouvrages de sa bibliothèque. Ces autorisations sont souvent contrôlées par des prêtres pour les raisons énoncées ci dessus.

Ses sbires encadrent aussi les recrues venant de l'étranger avant de les confier à la légion qui correspond à leur champ de compétence principal.

❑ - **Hicyriass**, Maître de la Chair

La légion de la chair s'occupe de tous les travaux concernant la biologie. Ce sont eux en particulier qui étudient les recrues de la légion des mutants.

❑ - **Ferdelbrann baron de Trent,** Maître du Métal

Cette légion dirige tous les travaux concernant la mécanique. Leur plus belle réalisation est sans conteste l'ornithoptère.

❑ - **Clymorstern**, Maître de l'Esprit

Cette légion est la moins nombreuse et la moins influente de toutes.

***Extrait du journal de Falmoliva Nakenseen**, épouse de Jerek Nakenseen, Grand Connétable de la Mouche*

"La vieille peau racornie qui ose encore jouir du titre d'époux m'a emmenée aujourd'hui dans ses terres de France. Pour ce crétin sénile, ce devait être nos grandes retrouvailles après la campagne qu'il avait menée en Grèce. J'ai cru mourir d'ennui. En guise de bienvenue, il avait fait empaler quelques esclaves autour de notre demeure. "Leurs gémissements berceront notre tendre nuit d'amour" m'a-t-il dit. Ce pauvre clown n'a aucun raffinement. Cela fait bien longtemps que ce genre de démonstration ne me fait plus aucun effet. Il me prend donc encore pour une pucelle effarouchée. Qu'il est loin le temps où je parcourais les terres d'Europe afin d'en pacifier les peuplades barbares. Un soir, je m'étais distraite en obligeant un père à violer sa fille en échange de leur vie. Bien sûr, ces sombres incultes avaient cru en moi. Voilà la vraie vie ! Parcourir les charniers d'Europe, se repaître de leurs fumets, torturer avec délicatesse un enfant sous les regards horrifiés des parents. J'ai encore souvenir de ces délicieux frissons et des nuits torrides où en compagnie de mes vierges guerrières, nous abusions de quelques paysans. La Cour m'ennuie et j'attends avec impatience la prochaine orgie qui s'y déroulera. Le thème en sera "les Caprices d'Huon", voilà qui semble amusant. Notre cher empereur a toujours de ces idées si délicates et pleines de nouveauté. La Soirée Nécrophile m'avait un peu laissée sur ma faim mais je gage que celle ci sera plus divertissante. J'espère que les tapisseries de chair humaine auront été refaites. J'ai jugé un peu extrémiste l'attitude de certains qui les arrachaient dans l'orgasme pour s'en repaître."

Huon, et par la même les prêtres, se méfie beaucoup des manipulations de l'esprit humain, surtout quand ce n'est pas lui qui les dirige.

❑ **Baryok**, Maître de la Foudre

Cette légion regroupe les spécialistes de l'électricité et travaille sur les sources d'énergie nécessaires au bon fonctionnement des machines inventées par la Légion de Métal.

❑ **Clikquy**, Maître de la Transmutation

La légion de la transmutation regroupe les spécialistes de la chimie.

Lorsqu'un projet demande la collaboration de plusieurs légions, du fait de la diversité des compétences requises, un groupe se forme composé de membres des légions concernées. L'autorité est confiée par principe au Serpent de plus haut rang et en cas de parité au plus ancien. Ceci permet dans une certaine mesure de limiter les rivalités nuisibles à l'avancement du projet.

Les Serpents se montrent moins xénophobes que la plupart des Granbretons. Leur recours à des étrangers et leur collaboration avec eux les rendent plus aptes à converser avec des non Granbretons.

Pour plus de renseignements sur cet ordre et la science granbretonne, référez vous au chapitre la Science Impériale.



Chameau

Les Chameaux sont certainement l'ordre le moins typique de tout l'Empire. En effet, ils ne se montrent nullement gênés lorsqu'ils doivent communiquer avec des étrangers. Leur rôle consiste à commercer avec les pays étrangers et par la même à les espionner. Les marchandises qu'ils proposent proviennent souvent des pillages opérés en pays

conquis. Ils offrent aussi des objets fabriqués en Granbretanne, mais jamais d'armes ou d'objets technologiques à moins que ceci ne rentre dans le cadre d'un plan établi.

Les Chameaux remplissent à merveille leur rôle de marchands. On les trouve dans tous les pays non conquis. Il est difficile de leur interdire l'accès d'un pays, ce refus étant un prétexte en or pour la Granbretanne pour déclarer la guerre. Somme toute, elle ne ferait que défendre ses droits au commerce. En effet, les marchands de tous les pays peuvent venir à Londra commercer. Ils bénéficient même d'un quartier qui leur est réservé !

Qui plus est les marchandises proposées par les Chameaux le sont toujours à un prix défiant toute concurrence (ce qui est facile vu que ces biens ont été volés). Ces prix ridicules rendent les Chameaux fort attrayants aux yeux de nombreuses personnes, en particulier des marchands qui peuvent ainsi acheter à bas prix des biens revendus par la suite avec une marge royale. D'autre part, les Chameaux disposent de fonds pour acheter au prix fort les biens proposés par des marchands étrangers afin de s'en faire des amis. Cette source de profit, la politesse des Chameaux, leurs cadeaux font que bon nombre de marchands leur rendent de précieux services (que refuser à un partenaire si précieux ?). Comme généralement les marchands sont des gens bien renseignés, l'Empire récolte de la sorte quantité d'informations et non des moindres.

Lorsqu'ils arrivent dans un port ou une cité, ils offrent toujours aux dirigeants quantité de présents de valeur afin d'obtenir le droit d'installer un comptoir libre. Les seigneurs locaux y bénéficient d'ailleurs de prix d'amis. Une fois ce droit acquis, qui inclut la réciprocité à Londra, les Chameaux achètent une vaste demeure, un palais, un château ou encore un hôtel particulier et des entrepôts et commencent leur travail.



Commandeur de l'Ordre du Loup

Une délégation de Chameaux est dirigée par un commandeur ou un connétable suivant l'importance de la "cible" et compte tout au plus une centaine de membres. Pour assurer leur protection, ils bénéficient d'escortes de quelques dizaines de guerriers pour ne pas inquiéter les populations locales. Ces gardes du corps sont néanmoins recrutés parmi des vétérans.

Leur mission d'espionnage consiste essentiellement à récolter des informations concernant la force militaire, l'autorité du souverain, les mécontents du régime, les héritiers divers au trône, les scientifiques présents... Ces informations sont généralement assez faciles à obtenir, mais le but des Chameaux est d'envoyer à Londra des renseignements sûrs, vérifiés et quantifiés. Une telle tâche leur demande plusieurs années pour un grand pays. Il leur faut déjà gagner la confiance de notables, puis obtenir une première masse de renseignements et enfin les vérifier et les recouper.

L'ordre du Chameau compte en tout une dizaine de légions et rassemble un peu moins de 30 000 hommes et femmes. L'entrée dans cet ordre est interdite aux étrangers. Habituellement les Chameaux sont vêtus de vêtements luxueux. Ils connaissent nombre de langues étrangères et peuvent se démasquer en présence d'étrangers. Tous les Chameaux ont subi un entraînement spécial afin de se passer de leur masque. Ceci leur permet de passer pour plus humains et démentir de la sorte les légendes diffamantes répandues sur le glorieux Empire Ténébreux.



Mouche

Lors des batailles, les connétables des Mouches ne sont pas partisans des assauts frontaux et brutaux comme les aiment les Taureaux, les Sangliers ou encore les Lions. Ils préfèrent fatiguer l'ennemi en le harcelant avec des armes de jet, manoeuvrer afin de lui faire quitter ses positions défensives, l'attirer dans une embuscade... Une bataille dirigée par un connétable Sanglier sera gagnée ou perdue en quelques heures tandis que dirigée par une Mouche, l'issue peut demander des jours mais finira toujours par une victoire. Autre avantage, cette tactique limite les pertes. Cette maîtrise de la manoeuvre fait que les Mouches occupent souvent des postes importants dans les états majors granbretons. On fait toujours appel à leurs connaissances quand l'ennemi est jugé supérieur. Cependant, les Mouches ne sont guère appréciées des autres ordres quand elles sont nommées commandants en chef d'une armée. En effet, elles ont tendance à utiliser les autres ordres comme appâts dans leurs embuscades. Qui plus est les lauriers de la victoire reviennent invariablement aux Mouches qui ont tiré d'un mauvais pas les légions d'un autre ordre. Cette stratégie a déjà provoqué des combats entre des Mouches et des Chèvres après la bataille de Weissberg en Germanie. Suite à cet incident plusieurs grands connétables

Missive secrète envoyée par un Faucon à son ancienne fiancée

Très chère,
Voilà plusieurs semaines que je me pose des questions sur mon engagement dans les hordes granbretonnes. Comme tu le sais, la force et la puissance de cet empire avaient suscité mon enthousiasme. Aussi lorsque plusieurs émissaires de l'empire étaient venus recruter quelques hommes pour entrer dans la Légion du Faucon, je m'étais précipité à leur rencontre. A cet instant, je pensais sincèrement que l'empire granbreton contribuerait à unifier notre pays et apporterait enfin la paix. Souviens toi comme notre village était à la merci des brigands et des loups. Nos cris désespérés retentissaient dans le vide et rien ne semblait devoir répondre à notre attente. Jusqu'au jour où les Granbretons sont arrivés. Bien sûr, on murmurait un peu partout qu'ils commettaient d'épouvantables exactions mais je me refusais à le croire. La vérité m'apparait d'autant plus cruelle aujourd'hui. Un peu après mon recrutement, on m'a envoyé loin de nos terres chéries. Il est évident qu'il est plus facile de massacrer des populations étrangères que celles de notre propre pays. Nous sommes royalement payés mais gardés dans l'ignorance de la réalité. L'homme de troupe croit se battre pour une juste cause qui mérite quelques entorses à la morale. Ce n'est qu'en gravissant les grades de notre ordre que l'on découvre peu à peu l'ampleur de la monstruosité granbretonne. Mais à ce stade la cupidité a déjà fait son oeuvre. Peu sont prêts à renoncer à leur position pour un ou deux morts de plus. Gorgés de sang, projetés de batailles en batailles, nous perdons peu à peu toute trace d'humanité. Tuer nous parait bientôt être un acte de pitié. Si nous devions initialement torturer pour obtenir quelques informations, cela devient vite une distraction sans autre finalité qu'un plaisir pervers. Plus rien ne vient nous émouvoir et le sadisme devient vite un trait de caractère comme un autre.
Mes regrets tardifs ne me servent plus à rien. Je suis haï et craint de tous. Mon passé épouvantable me jette au ban de l'humanité. Rien, ni personne ne pourra pardonner les horreurs que j'ai commises et je m'enfonce dans le dégoût de moi même. Oserai je te dire que je me complais dans cette fange et que la vision de ma déchéance engendre chez moi un frisson de plaisir. Tant qu'il me reste un peu d'esprit, je te supplie d'arrêter ceux qui seraient tentés de rejoindre cet empire du mal. Décourage-les en leur montrant ce triste message. Aie pitié de mon âme.

Le Faucon auteur de ces lignes devait disparaître peu après. Sa fiancée devait le rejoindre dans la tombe dans le massacre de son village.

ont demandé à Huon la destitution des connétables de cet ordre, voir son bannissement. Depuis, par décret impérial, un connétable Mouche peut seulement commander à des Faucons ou à des Vautours.

L'ordre des Mouches est l'un des plus grands de l'Empire Ténébreux. A son apogée, il compte plus de vingt légions d'infanterie soit un peu plus de 100 000 hommes et femmes.

L'étendard de l'ordre se compose d'un drapeau de soie noire sur lequel est brodé en fil d'or un semis de mouche. Surmontant la flamme se trouve une statuette en or massif à l'effigie de la mouche. Les étendards des autres légions suivent le même principe, leur drapeaux présentent des coloris différents et des effigies en argent. Ainsi la légion commandée par Falmoliva présente un drapeau bleu cousu de fil d'or surmonté d'une mouche d'argent. Chacun de ces étendards porte aussi sur sa hampe diverses récompenses gagnées sur les champs de bataille.

Les Mouches affectionnent les tenues noires ou bleu nuit. Habituellement les membres de cet ordre font preuve d'élégance et de raffinement en toutes choses. Ils se montrent même chaleureux avec les étrangers tant que la guerre n'est pas déclarée du moins. Cependant, une Mouche n'oublie pas les liens de sympathie qu'elle a pu tisser avec un étranger et ce même lors des guerres. Si la personne tombe entre les mains des Granbretons, la Mouche fera tout pour qu'elle lui soit remise et lui infligera elle même un "traitement" des plus horribles, en toute amitié. Les Mouches considèrent ceci comme une marque d'affection.



Faucon

Les Faucons forment le second ordre de mercenaires étrangers, créé après les Vautours d'Asrovak Mikosevaar. Lors des premières

conquêtes, il s'est avéré que la légion des Vautours jouait un rôle de premier plan et devait être développée. Les mercenaires représentaient une chair à canon facile à rassembler. Après la conquête d'un pays, la plupart des guerriers captifs acceptaient de se joindre à cette légion plutôt que de périr ignominieusement dans les geôles de Londra. De la sorte les pertes au combat étaient facilement comblées, un vrai Granbreton demande plus de vingt ans avant de devenir un animal. Plutôt que de confier cette armée qui était amenée à prendre de plus en plus d'importance à un seul homme, Huon décida de créer un autre ordre de mercenaires étrangers qui fut confié cette fois à un Granbreton. Ainsi les risques de révoltes et de trahisons se voyaient réduits dans des proportions acceptables.

Le comte Shenegar Trott hérita donc du commandement de la légion du Faucon après la mort de son premier commandant, le baron de Siekfield. Le comte fut choisi pour ses exploits passés, son attachement à la couronne et sa "tolérance" envers les étrangers. Immédiatement, Shenegar et ses Faucons devinrent les rivaux de Mikosevar et de ses Vautours. Celui-ci rongea son frein devant ces forces qui lui échappaient. Marié à la dernière héritière du trône impérial, le Moscovite espérait bien un jour ou l'autre devenir empereur de la Granbretanne.

Trott développa sa légion en France où il put recruter tous les guerriers avant les Vautours. Ce privilège explique la grande majorité de Français parmi cet ordre de mercenaires. Une ou deux légions furent créées par pays conquis en France. En tout plus de vingt légions furent ainsi levées.

Ces légions participèrent à la conquête de l'Europe entière et firent bien peu pour le renom de la France. Suite à leurs exactions, certains pays détestent autant les Français que les Granbretons. Du fait de la disparition de leur grand connétable tué en Amarekh par Hawkmoon, les Faucons se divisèrent en deux


Connétable de l'Ordre du Loup

factions lors de la guerre civile et disparurent dans la bataille de Londra jetés de part et d'autre dans les premières lignes. Les survivants s'exilèrent et formèrent de redoutables compagnies de mercenaires.

Chaque légion de Faucons se compose d'un bataillon de cavalerie et de dix bataillons d'infanterie. Jamais les Faucons n'eurent un langage d'ordre. De même la discipline bien que meilleure que chez les Vautours ne fut jamais à l'égale des ordres granbretons. Beaucoup de Faucons ne portèrent jamais de plaques se contentant de demi plaques. Endurer l'armure granbretonne demande une santé hors pair ou de longues années.



Sans Masques

Les sans masques sont tous des Granbretons bannis de leur ordre et destitués de tout droit. Ils sont plus de 100 000. Ils survivent dans les bas fonds de Londra, c'est à dire les quartiers encore en ruines datant du Tragique Millénaire. Ils doivent demeurer dans cette zone sous peine de mort. Il est strictement interdit de venir en aide à un sans masque comme de lui parler (à moins qu'il ne s'agisse d'une enquête). Tout Granbreton qui violerait cette loi serait aussitôt démasqué. Leur seule nourriture consiste en rats, mutants divers et hommes, le cannibalisme n'étant pas rare. Tout Granbreton a le droit d'abattre pour son plaisir des sans masques.

Les Bandes

La plupart des sans masques se sont groupés en bandes d'une dizaine ou plus de membres. Généralement chaque bande se compose de Granbretons ayant appartenu au même ordre. Ces petits groupes sont souvent dirigés par un ancien chef de meute, voir un commandeur. Leur activité se limite à survivre dans les bas fonds de Londra. Ils doivent faire face aux patrouilles de Chats, aux mutants des ruines et aux autres sans masques. Chaque bande possède son territoire et un repaire, habituellement fortifié. Les armes possédées par ces groupes sont souvent dérisoires, des gourdins, des tubes d'acier, des frondes artisanales. Quelques uns utilisent des armes volées à des Chats ou à d'autres Granbretons. Cependant c'est prendre un bien grand risque. Tout sans masque détenteur d'une telle arme est aussitôt condamné à mort. Pareillement il ne dispose que d'armures de fortune rafistolées. La plupart de ces bandes font de piètres combattants. Même dans une bande, nul ne se fait confiance.

Les Repentants

Les repentants sont ceux qui espèrent encore rentrer dans leur ordre. Ils demeurent à la frontière, près de la Londra qui leur est interdite. Ils vivent seuls, n'ayant que mépris pour les autres sans masques. Ils portent la plupart du temps des haillons cachant leur visage. Leur vie est rendue très dure du fait de leur solitude et de la haine que leur vouent les bandes de sans masques. Ces derniers les

Depuis quinze jours, Higel Goiryen n'avait toujours pas bougé de place. Le regard fixe, il contemplait la splendide ville de Londra dont les tours immenses transperçaient les nuages. La pâle clarté du soleil qui se levait doucement ne semblait pas parvenir à percer l'épaisse couche de vapeurs qui recouvrait la cité. Mais Londra l'altière n'était-elle pas la lumière de ce monde ?

L'esprit de Goiryen sombrait lentement dans l'apathie. Il ne se faisait pas à l'idée d'avoir perdu son masque. Lui aurait on retiré la vie qu'il en serait encore plus heureux. Au moins aurait-il pu alors apporter la parole de l'Empereur dans l'autre monde. Il avait déjà oublié le motif de sa déchéance, seule comptait cette dernière. Il lui fallait à présent regagner le coeur de cette ville lointaine qui l'avait rejeté. Mais comment ? Beaucoup avant lui avait essayé, tous avait échoué ou étaient morts. Sans doute des faibles, parce que lui Goiryen y parviendrait. Il sentait l'horrible morsure de l'air sur son visage, les larmes avaient desséché ses yeux, sans cesse il ouvrait ses lèvres sous ses dents, ses crocs... ses fiers crocs de loup qu'on avait brisés. A ce souvenir, un grondement monta de sa gorge. Comme il lui semblait pitoyable et pourtant chacun tremblait en l'entendant.

Aujourd'hui, il n'était plus rien, il n'avait jamais rien été puisque tout, nom, honneur, prestige lui avait été retirés. Quant à son futur ? Jamais plus il n'aurait la joie de défiler fièrement dans les rues de la capitale de l'univers, jamais plus il ne monterait à l'assaut de murailles, jamais plus il ne plongerait son épée dans la gorge des impies. A quoi bon vivre hormis pour le fol espoir qu'un jour peut-être sa faute serait rachetée, qu'un jour peut - être il reviendrait à Londra. Un jour. Peut-être.

Immobile depuis quinze jours, il regardait Londra. L'odeur de ses excréments lui tournait la tête. Les insectes et la vermine pullulaient sur son corps couvert de plaies et de croûtes. Un reste de rat à moitié dévoré à ses pieds, il sourit. Après tout qu'importe, si le destin veut que son temps soit passé, Londra elle restera éternelle.

excètrent pour leur refus d'accepter leur déchéance mais aussi parce qu'ils servent souvent de mouchards aux Chats. Ce sont parmi ces "amoureux transis" de l'Empire Ténébreux que sont recrutés les volontaires pour des missions suicides. Dans le cas où le sans masque réussit sa quête et survit, il peut alors être incorporé à nouveau dans un ordre comme animal.

L'Ordre des Sans Visages

Cet ordre a été créé par des sans masques qui n'ont pu oublier l'humiliation et la déchéance. Ils se sont rassemblés en une confrérie dont le but est la destruction d'Huon... Son nom provient de la mutilation qu'ils s'infligent. Afin que nul ne puisse voir leur visage dénudé, ils se lacèrent la face avec toute sorte d'instruments tranchants puis se martèlent le visage afin de briser leurs os. Le résultat après cicatrisation est particulièrement hideux (jet de SAN, raté perte de 1D2 points).

Cette confrérie compte au plus deux cents membres, recrutés parmi d'anciens chefs de meute, commandeurs ou connétables. Leur efficacité est donc remarquable. Pour le moment, ils se procurent quantité d'armement et équipements divers. Ils se sont livrés à quelques opérations de sabotage ou d'assassinat visant à satisfaire des rancunes personnelles. Leur plan consiste à introduire des Mantes démasquées dans le palais où elles pourront saboter la bulle de vie de l'Empereur. Lors de la rébellion de Méliadus, les sans visages ont saboté de nombreuses installations vitales du palais et de Londra facilitant ainsi la tâche des rebelles.



Les Bannis

Certains sans masques ont choisi de tourner le dos à l'empire granbreton pour commencer une nouvelle vie dans un autre pays. Le problème qui se pose à ces sans masques se ré-

sume à comment quitter la Granbretanne. En effet aucun sans masque ne peut quitter Londra. La plupart ont traversé le Surmland pour ensuite traverser le Channel avec des moyens de fortune. Grand nombre n'ont jamais vu les côtes de France. D'autres ont pris la place d'un membre d'un ordre pour traverser le Pont d'Argent avant de déserter une fois arrivés en France.



Les Usurpateurs

Certains sans masques essayent de tuer un Granbreton pour prendre son identité et ainsi rentrer dans leur ancien ordre. Quelques uns ont réussi à tromper leur monde durant plusieurs années avant d'être découverts. Leur fin a été longue et pleine de rebondissements.



Les Voleurs

Les voleurs sont le seul rassemblement de sans masques existant depuis plusieurs siècles. Il s'agit quasiment d'un ordre qui rassemble quelques milliers de membres. Les voleurs font la loi dans les bas fonds de Londra. Aucune bande ne peut leur tenir tête, même les patrouilles de Chats font attention à ne pas tomber dans leurs embuscades. De temps à autre, de grandes opérations sont montées contre eux mais les résultats sont toujours décevants. A chaque fois, l'étau se referme sur du vide. A croire que lés voleurs bénéficient de protecteurs en haut lieu, nobles ou connétables. Une grande part de l'énergie de cet ordre est dépensée dans sa simple survie. Tout Granbreton a pour devoir de tuer ou capturer un voleur dès qu'il le découvre. Pour échapper aux trahisons et aux enquêtes des Chats, les voleurs changent fréquemment l'emplacement de leur temple, en fait tout leur matériel.

Les voleurs connaissent parfaitement le labyrinthe constitué par les quartiers en ruines de Londra. Ils se déplacent aussi bien à la surface que dans les galeries. Avec le temps, ils ont même appris à se faufiler dans les galeries de la Sororité, ce qui leur permet d'accéder à tout point de Londra. Ces connaissances leur permettent de dérober ce qu'ils désirent, objets précieux, vêtements, armes, nourritures, casques... Leur principale ambition consiste simplement à vivre le plus agréablement possible sur le dos de l'empire, tel des parasites. Plusieurs grands maîtres de l'ordre des voleurs ont tenté par le passé de se faire reconnaître par Huon mais sans succès.





La Science Impériale



La survie à travers les siècles de notre empereur est le symbole de notre puissance. Sans notre savoir, l'empire ne serait plus qu'un rêve oublié dans un crâne vidé de sa chair et avalé par la terre.

Les cris de guerre de nos connétables et leurs glorieuses bannières ont jeté dans l'effroi les rangs des armées de l'Europe entière. Mais sans les ornithoptères, les canons feu et toutes ces merveilles, la conquête de tous ces pays nous aurait demandé des siècles. Alors qu'en quelques décennies nous avons pu jeter au pied du globe des centaines de couronnes et de sceptres.

Introduction au Mysteris Derecti Serpentis

La science ou sorcellerie pratiquée par les sorciers affublés de masques de Serpents, de Vipères ou autres bêtes est unique dans l'Europe du Tragique Millénaire. Leurs découvertes en attestent comme leurs apparences. Les ornithoptères sont des machines volantes efficaces mais ô combien différentes de tout ce qui a pu voler dans les époques précédentes. La science granbretonne est donc radicalement différente des

sciences du passé tout comme elle diffère des sciences connues à l'époque d'Hawkmoon. Les concepts utilisés, les raisonnements, les techniques de fabrication évoquent vraiment la sorcellerie ou les maléfices tant ces oeuvres semblent inspirées par les vices de l'esprit humain. Il suffit de contempler un seul objet pour se persuader qu'il ne peut provenir que d'un esprit dément. Les réussites des Granbretons proviennent des vestiges qu'ils ont découverts de ci de là, mais surtout de leurs propres esprits et étrangement de leur folie. Celle-ci leur a permis de créer, d'utiliser des concepts qui échappent à tout esprit équilibré. Pareillement un sorcier granbreton ne recule devant aucune expérience, aucune morale pour arriver à ses fins.

Cette science pervertie détruit l'humanité de ses pratiquants et les amène tout droit vers la folie. Ainsi pour chaque tentative de fabrication d'un objet technologique, un sorcier granbreton peut perdre des points de santé mentale du fait de ses propres recherches et expériences. Pour chaque capacité utilisée, il doit effectuer un jet sous sa SAN. La liste des capacités scientifiques ci-dessous donne pour chacune d'elles les pertes de points de SAN en cas d'échec ou de réussite du jet. Le premier chiffre indique la perte en cas d'échec, le suivant la perte en cas de réussite.

Cette façon si particulière de travailler n'a pas pour unique conséquence de rendre fou. Elle permet dans certains cas d'atteindre plus facilement le but choisi. Un sorcier granbreton qui désire élaborer un gaz brûlant les yeux découvrira plus vite la formule désirée. En effet, il dispose déjà de cobayes humains en grand nombre, aucun problème de morale ne vient le contrarier ni lui interdire une quelconque expérience. Enfin sa tournure d'esprit lui permet simplement de le concevoir plus facilement. Un Granbreton renégat, en d'autres termes un personnage joueur, peut procéder différemment dans ses recherches. Tant qu'il n'est pas tombé dans la folie extrême, il a le choix de pratiquer ses recherches d'une manière plus humaine, plus conventionnelle. Dans ce cas, sa santé mentale n'est pas en péril et il ne doit pas effectuer de jet de SAN. Par contre, il doit alors utiliser les difficultés normales des capacités scientifiques augmentées d'un malus de 10 points. Cela représente la difficulté de "raisonner" d'une autre façon. D'autre part un sorcier granbreton a bénéficié au cours de ses études des travaux de milliers de confrères et de prédécesseurs au cours des siècles. Tout ceci forme une masse de connaissances, de savoir faire particulièrement impressionnante. C'est pourquoi les difficultés des capacités scientifiques peuvent différer pour un sorcier granbreton. Lorsqu'elles sont différentes, elles sont indiquées à nouveau dans la liste ci dessous.

Par exemple, les Granbretons savent construire à la perfection les lances feu et les canons feu. Ils maîtrisent parfaitement cette technique. Aussi la difficulté de base pour un sorcier granbreton sera de 20 et non de 50.

Certains sujets par contre sont interdits pour des raisons diverses. Ceux-ci sont indiqués dans la liste ci-dessous.



Liste des Capacités

Acide

Difficulté Chimie : 10, plus 5 par 1D6 points de dégâts (p15)
Coût en SAN : 1D3/0

Les sorciers granbretons s'intéressent depuis longtemps aux liqueurs exquises de la douleur et de la destruction. Ils sont passés maîtres dans leur confection. Inventer une nouvelle formule aux effets divertissants renforce le prestige de son créateur. Un jeu favori des Serpents consiste à opérer des captifs afin d'introduire sous leur peau des fioles plates en verre emplies d'acide. Une fois réveillés et recousus, les prisonniers sont lâchés nus dans une arène, chacun armé d'un long bâton. Là, ils doivent se combattre, les coups de bâton ayant bien sûr pour effet de faire éclater le verre des flasques d'acide insérées sous leur peau. Habituellement tous les esclaves meurent. Le vainqueur est le sorcier dont le "héros" a agonisé le plus lentement.

Accumulateurs

Difficulté Electricité : 10 par tranche de 8 points d'énergie (p15).
Coût en SAN : 1/0

Les Granbretons réussissent à fabriquer des accumulateurs beaucoup plus efficaces que les autres nations évoluées d'Europe. Leur avance est telle que plusieurs groupes d'espions spaniards ou moscovites ont tenté sans succès de s'emparer de leurs secrets.

Adaptabilité

Difficulté Biologie : idem (p15)
Coût en SAN : 1D6/1

La science granbretonne n'a jamais travaillé dans cette voie. En effet, à chaque fois que l'Empire a été confronté à un milieu hostile, il a puisé dans les rangs de la légion des Mutants. A chaque fois, il y a trouvé des "créatures" adaptées à ces conditions. Telle est la raison d'existence de la légion des Mutants.

Ailes

Difficulté Biologie : 40 plus (p15)
Coût en SAN : 1D6/1

La sorcellerie impériale a conquis la voie des airs par les ornithoptères. Au tout début, il existait bien un projet de former un ordre de guerriers Aigle, auxquels on aurait greffé des ailes. Cependant, les résultats n'ont jamais été concluants et les volontaires plutôt rares. L'ordre a existé quelques années puis a été dissous devant le peu d'efficacité dont il faisait preuve. Certains de ses membres ont eu leurs ailes arrachées et ont re-

En vue des grandes fêtes présidant à la prise d'Athéna, je vous prie de bien vouloir étudier la possibilité de fournir nos arènes avec les éléments suivants. Nous savons que la mise au point de tels individus entraîne bien souvent des pertes. Néanmoins, ces déchets peuvent vous servir lors d'expériences ultérieures. Vous devrez recourir à vos cobayes habituels pour mener les recherches utiles. Notre livraison prochaine servira exclusivement à la création des créatures détaillées ci-dessous. Nous ne tolérerons pas un taux de perte supérieur à 5 %.

- 5 gladiateurs aveugles. Des casques de fer devront leur être rivés sur la tête. Afin de leur permettre de se déplacer, veuillez développer leur ouïe. Quelques appendices auditifs proéminents seraient du meilleur effet.

- 10 gladiateurs dont les bras auront été remplacés par des tentacules. Ils ne porteront pas d'armes aussi veuillez bien étudier le problème de la force.

- 3 gladiateurs exotiques avec un bras, un oeil et une jambe supplémentaires. Rien de très original.

- 1 gladiateur auquel on attribuera les caractéristiques d'un ours. Faites particulièrement attention à la mise au point des pattes et des crocs. Nous l'opposerons à un tigre et désirons qu'il dure plus de cinq minutes.

- Décérébrer quelques esclaves afin de mettre les bêtes en appétit.

- une dizaine d'enfants dont on aura pris soin de développer les dents et les ongles. Une fois conditionnés, nous trouverons amusant de les lâcher sur leur mère liée à des poteaux.
...
Extrait d'un bon de commande granbreton pour les arènes de Londra.

gagné leur ordre d'origine tandis qu'une poignée a déserté et s'est enfuie en Afrika.

Alienis

Difficulté Electricité : idem (la France p 9)
Difficulté Psychologie : idem
Coût en SAN : 1D8/1

Les Granbretons n'ont jamais entrepris de recherches dans cette direction. Il est vrai qu'à leurs yeux la notion de maladie mentale est plutôt un non sens.

Arme Corporelle

Difficulté Biologie : idem (p15)
Coût en SAN : 1D6/1

Les sorciers impériaux ont rarement travaillé sur ce sujet. En effet, les armes des légions sont en acier bien trempé et non des griffes ou des crocs d'os et d'ivoire. Quelques Vipères ont cependant par le passé travaillé de la sorte sur des prisonniers afin d'en faire des gladiateurs exotiques. Plusieurs années durant, un grand Scandin dont le bras droit se terminait en pince de crabe et le gauche en une main griffue a tenu le devant de la scène des arènes.

Arme Mentale

Difficulté Electricité : 40+10 par 5 mètres de rayonnement
Difficulté Psychologie : 50+5 par D6 de VIR (la France p 10)
Coût en SAN : 2D6/1D3

Les sorciers ténébreux ont longtemps tenté de concevoir une arme lourde pouvant être utilisée au cours de bataille. Briser la volonté de résistance d'une armée ennemie permet de vaincre à moindre coût et offre des captifs par milliers. Cependant en dépit des essais, les armes produites n'ont jamais été assez fiables pour être utilisées sur le champ de bataille.

A chaque fois, les ondes émises ne pouvaient pas être guidées et affectaient tout ce qui se trouvait à portée.

La dizaine de prototypes construits a été remisée un temps dans l'une des cryptes du temple des Serpents. Ils ont disparu depuis, emmenés par un navire étranger. Un important membre de l'ordre du Serpent a du les vendre à une puissance étrangère en échange de...

Ces appareils se présentent comme une ossature de madriers noirs portée par six roues de bronze. L'ensemble supporte une sphère de cristal avec des centaines de facettes reliée à une dizaine de tubes évasés longs de plusieurs mètres et tout en argent. L'opérateur se place dans la sphère en cristal.

Armure

Difficulté Biologie : idem (p15)
Difficulté Mécanique : 2 par point d'armure
Coût en SAN : 1D6/1 pour Biologie. 1/0 pour Mécanique

Les Granbretons sont passés maîtres dans la fabrication d'armures efficaces et légères. Ils savent leur donner des formes qui dévient naturellement les coups portés et forger des alliages résistants et légers comme ceux qui protègent les ornithoptères. Par contre, ils n'ont pas exploré la voie d'armures naturelles comme des carapaces ou des fourrures.



Barrière d'Energie

Difficulté Electricité : idem (p 15)
Coût en SAN : 1D2/0

Les connaissances accumulées sur les barrières d'énergie sont un secret d'état dans l'Empire Ténébreux. Seuls quelques Serpents maîtrisent ce savoir. Il est interdit à tout autre de faire la moindre recherche sur ce sujet. En cas d'infraction, le coupable est automatiquement démasqué sans appel possible. Le globe impérial est protégé par une barrière d'énergie particulièrement efficace. Par décret impérial, toute recherche dans ce domaine est assimilée à un crime de lèse majesté. De façon étonnante, lors de la prise du palais par le Baron Méliadus, la barrière d'énergie n'a pas protégé Huon. Y a t-il eu trahison d'un connétable Serpent responsable de l'ultime protection ou bien la machinerie a-t-elle été endommagée lors du siège ? En tout cas Huon savait qu'il ne pouvait compter sur cette barrière d'énergie puisque pour la première fois dans sa vie il supplia un mortel.

Canon à Rayon d'Aveuglement

Difficulté Electricité : idem (p16)
Coût en SAN : 1D3/0

L'empire a fait des recherches dans ce domaine et a conçu quelques prototypes d'armes lourdes. Celles-ci ont donné peu de satisfaction à leurs concepteurs. Leur fonctionnement était correct mais lors de leur première utilisation en Scandie, les rayons émis se virent réfléchis par des boucliers polis de l'adversaire et aveuglèrent un bataillon entier de Chèvres placé à côté des canons aveuglants. De fureur, Mygel Holst et son état major étripèrent les Serpents concepteurs de cette arme. Huon leur donna raison jugeant que les Serpents procédaient à des essais insuffisants et préféraient voir les risques pris par d'autres. Depuis, ce haut fait des Chèvres est marqué dans leur temple par les corps des six Serpents conservés empaillés. Ce trophée est l'une des causes de discorde entre Serpents et Chèvres.

Canon à Rayon Eclair

Difficulté Electricité : idem (p16)
Coût en SAN : 1D3/0

L'empire n'a jamais fait de recherches dans ce domaine.

Canon à Rayon Laser

Difficulté Electricité : 30 plus 5 par D6 points de dégâts, plus 1 par 10 m de portée (p16)
Coût en SAN : 1D3/0

Ayant découvert à Hallapandur des vestiges de canons laser, les sorciers ténébreux tentèrent d'en reconstituer le mécanisme. Après de multiples essais et expériences, les Granbretons réussirent à mettre au point un canon laser aux performances sensiblement supérieures à celles des lances feu. Cependant par rivalité personnelle, ce projet ne fut jamais accepté. Ulcéré, l'instigateur de ces recherches déserta et proposa ses services à la Moscovie. Depuis les armes à rayon laser ont été déconsidérées et tous les sorciers granbretons croient actuellement qu'elles ne valent pas les lances feu.

Canon à Rayon Calorifère

Difficulté Electricité : 20 plus 5 par 1D6 points de dégâts, plus 2 par 10 mètres de portée (p16)
Coût en SAN : 1D3/0

Il s'agit bien sûr du savoir utilisé dans la fabrication des lances feu et canons feu, les armes de prédilection de l'Empire Ténébreux. Ce sont les Granbretons qui ont mis au point cet armement, copié par la suite avec plus ou moins de succès par d'autres pays d'Europe, comme la Moscovie ou l'Espanya. Les Granbretons maîtrisent parfaitement cette science et réalisent des armes entièrement fiables. Ils ont déjà conçu des canons feu monstrueux capables de brûler une cité en un seul tir. Mais ces géants ont souvent explosé sans que leurs concepteurs ne comprennent pourquoi, aussi ont-ils été abandonnés. Un seul d'entre eux a été utilisé lors de la campagne d'Espanya. En deux tirs il détruisit la moitié d'une armée de 40 000 hommes. Par contre, au troisième il explosa emmenant avec lui dans le néant plus de deux cents Serpents et Furets ain-

Paralyseur

FOR	DEX	Portée	Prix
-	10	50 m	20 000 PA

Ce prix est la mise minimum pour intéresser un Serpent vénal, prêt à arrondir ses fins de mois.

Armes Anciennes

L'Empire dispose de plusieurs exemplaires d'armes anciennes provenant du Tragique Millénaire, certaines sont encore en état de marche. Cependant par décret impérial, il est interdit que ces armes soient utilisées ou sortent du temple des Serpents. Elles sont destinées à l'étude.
Ces armes sont très légères et relativement fragiles. Elles ne sont pas réalisées en métal mais dans une matière dont le secret a été perdu depuis longtemps. Leurs formes sont compactes et arrondies.

Fusil

FOR	DEX	Dégâts	Portée
-	10	8D6	900 m

Il s'agit d'une arme perfectionnée. Elle peut tirer au coup par coup ou par petites rafales de trois balles. Sa précision est extraordinaire. On peut la manier avec la compétence Lance Feu mais avec un bonus de 30 %. Son chargeur contient vingt balles. Après chaque tir un jet en Connaissance de la Mécanique est nécessaire pour son entretien. Après tout, cette arme est vieille de plusieurs siècles. Comprendre son mécanisme, savoir l'utiliser, changer de chargeur demandent un jet en Connaissance de la Mécanique.

Pistolet

FOR	DEX	Dégâts	Portée
-	10	7D6	90 m

Cette arme est la version de poing du fusil précédent. Les mêmes règles s'appliquent. Son chargeur contient 12 balles.

si que trois légions de Faucons... Ce canon avait pour nom la Gueule du Diable. Il pesait trois cents tonnes, mesurait trente mètres et avait besoin de cent servants. Mille chevaux de trait étaient nécessaires pour le déplacer de quelques milles par jour. Là où il passait, une route large de cinquante mètres devait être construite.

Canon à Rayon Gravité

Difficulté Electricité : idem (p16)
Coût en SAN : 1D3/0

C'est en faisant des recherches sur un rayon gravité que des Serpents créèrent la tour suspendue. Lors de cette expérience, le canon s'enfonça de trente mètres dans la terre ainsi que les servants qui le manipulaient et ceci en quelques secondes. Aucun ne survécut à cette expérience. Il fut impossible aux sorciers d'expliquer ce phénomène, en conséquence de quoi le projet a été suspendu.

Canon à Rayon de la Mort

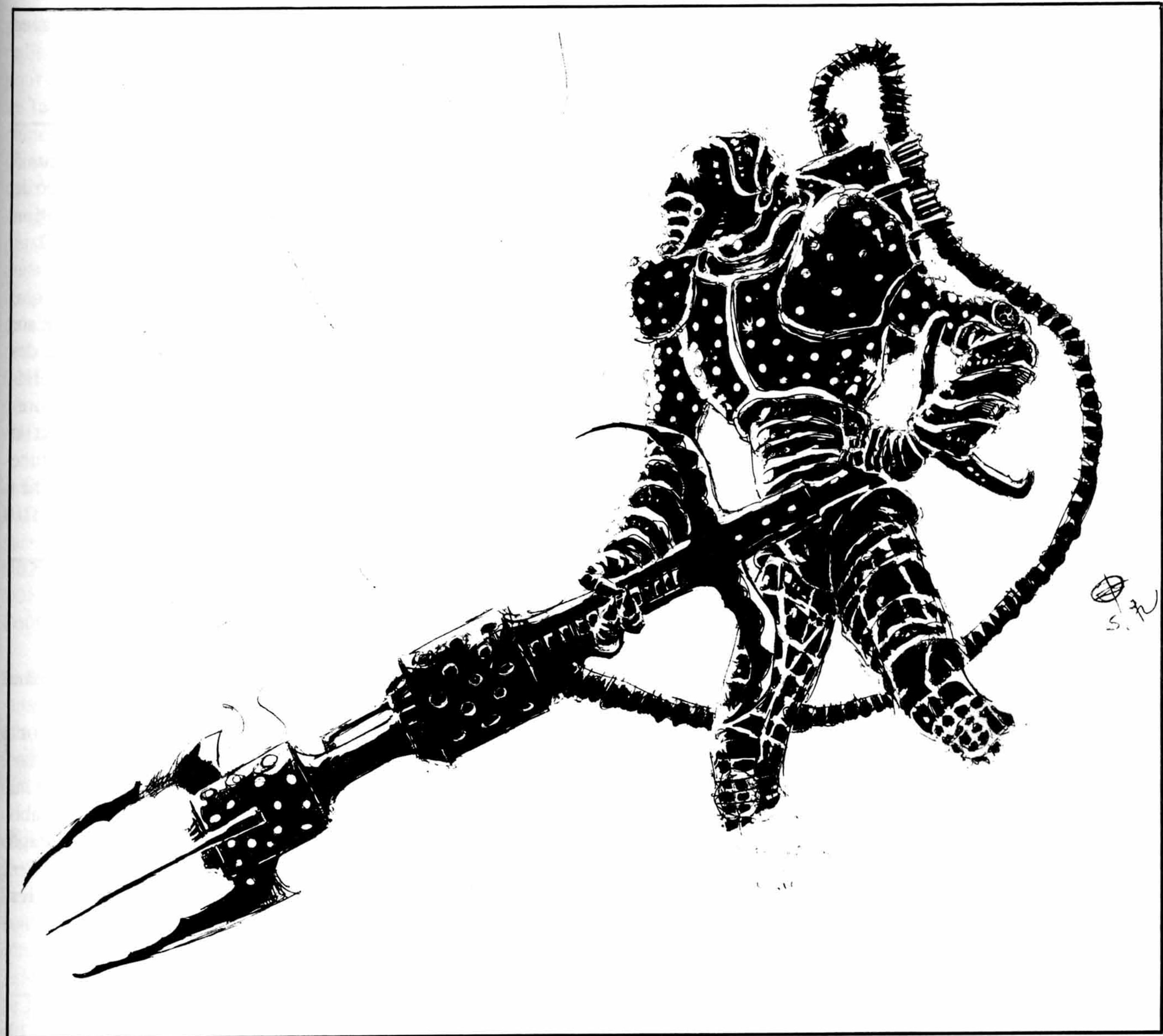
Difficulté Electricité : idem (p16)
Coût en SAN : 1D3/0

L'empire n'a jamais fait de recherches dans ce domaine.

Canon à Rayon Paralysant

Difficulté Biologie : 50 plus 5 par D6 de puissance, plus 5 par 10 m de portée (p16)
Coût en SAN : 1D4/0

Sur la demande d'Huon, ses sorciers ont réalisé de petits appareils permettant de paralyser un homme. Ces appareils ont la taille d'un pistolet et se présentent comme des entrelacs de cuivre autour d'une tige d'acier terminée par un diamant à chaque extrémité. Il en existe seulement quelques dizaines d'exemplaires qui ont été donnés à certains commandeurs de l'ordre de la Mante. Ils doivent s'en servir pour maîtriser de hauts personnages qui se comporteraient de façon dangereuse. Certains nobles dit-on possèdent aussi des étourdisseurs qu'ils ont achetés discrètement à des Serpents par trop vénaux.



Canon à Rayon Réfrigérant

Difficulté Electricité : idem (p16)
Coût en SAN : 1D3/0

Aucune recherche n'a été entreprise sur ce type de rayon.

Canon à Rayon Siphon

Difficulté Electricité : idem (p16)
Coût en SAN : 1D6/1

Une connétable Vipère jalouse de ses rivales courtisées par son Serpent de mari mit au point une redoutable vengeance. Elle construisit une machine émettant un rayon noir qui enlaidissait tous ceux et celles qui en étaient les victimes. Les traits du visage se distendaient, devenaient flasques, les cheveux se transformant en des filaments translucides et poisseux, les yeux doublaient de volume et s'injecteraient de sang. Quant au corps, les ligaments se contractaient tordant les membres en des poses ridicules, alors que des poches d'eau venaient gonfler différentes parties du corps.

Finalement des tâches semblables à une moisissure rouge apparaissaient sur la peau. Toutes les maîtresses de son mari furent transformées en autant de monstres de foire et ceci définitivement. la plaisanterie prit fin lorsqu'elle mutila une comtesse impériale. Découverte, elle passa elle même sous le rayon de son invention avant d'être enfermée pour le restant de ses jours dans une cellule couverte de miroirs.

Canon Aspergeur

Difficulté Mécanique : idem (p17)
Coût en SAN : 1D3/1

Aucune recherche n'a été entreprise sur ce type de canon.

Canon à Balles

Difficulté Mécanique : idem (p17)
Coût en SAN : 1D3/1

Aucune recherche n'a été entreprise sur ce type de canon. Pourtant diverses armes des temps anciens ont

Extrait d'un rapport sur la mise au point des combinaisons anti-feu granbretonnes.

Avant tout, nous tenons à préciser aux autorités compétentes qu'en l'état actuel nos recherches en sont encore au stade embryonnaire. En effet, l'étude de la combinaison nécessitera encore quelques mois avant qu'une production à grande échelle ne puisse être envisagée. Nous savons tout l'intérêt que sa Grandeur accorde à la mise au point rapide de cette protection mais nous savons qu'elle nous tiendrait rigueur si quelques incidents malencontreux survenaient lors de leur utilisation sur le champ de bataille.

A cette heure, un millier de cobayes a déjà été utilisé. Vous constaterez que nous ne lésinons pas sur la matière première. Afin d'établir une échelle, les cent premiers ont subi différentes lésions provoquées par la chaleur. Celles-ci proviennent généralement d'expositions au feu, à l'eau ou à l'huile bouillante, à la vapeur sous pression. En fait, les différents moyens dont se servent les barbares pour se défendre. Ceci fait, nous avons étudié le temps qu'il leur fallait pour se remettre (avec ou sans soins). Dès lors, nous tenions notre échelle. Les expériences suivantes ont été menées avec des cobayes ayant revêtu les différentes protections envisagées. Des diagrammes et courbes en conséquence ont donc été tirés. Vous les trouverez en annexe à cette partie d'introduction. Pour l'heure, les résultats sont encourageants. Bien sûr la résistance du cobaye est fonction du temps d'exposition mais en général, tous ont vu leur espérance de vie augmenter dans des conditions où logiquement nous nous attendions à les voir défaillir. S'ils ont tous péri, il faut comprendre que bon nombre ont été achevés du fait de leur peu d'intérêt dans les test futurs. Nous savons que sa Grandeur lira avec le plus vif intérêt ce rapport. Nous tenons néanmoins à lui préciser que même la science à ses limites car les expériences suivantes ont été conduites sur des sous-hommes. Il nous apparait évident qu'un véritable Granbreton résisterait deux à trois fois plus longtemps.

été découvertes fonctionnant avec ce principe.

Canon à Fléchettes

Difficulté Mécanique : 20 plus 5 par 10 m de portée, plus 5 par D6 de pénétration, plus 2 par munition contenue dans le chargeur. (p17)
Coût en SAN : 1D4/1

Ce genre de canon a été monté sur des ornithoptères afin de tirer sur des troupes au sol. L'utilisation de fléchettes empoisonnées cause relativement peu de dégâts mais a un effet de terreur et provoque souvent la fuite des ennemis visés par une telle arme.

Lance Flamme

Difficulté Chimie : idem (p17)
Coût en SAN : 1D4/1

Quelques modèles de lance flamme ont été conçus dans le passé et confiés aux Belettes. Ceux-ci ont donné peu de satisfaction. Leur tendance à exploser naturellement au cours des combats et leur vulnérabilité aux tirs adverses ont découragé les guerriers les plus audacieux. Ces armes ont été remisées dans les cryptes des Serpents.

Lance Grenade

Difficulté Mécanique : 20 plus 10 par 10 m de portée, plus 5 par coup (p17).
Coût en SAN : 1D3/0

Aucune recherche n'a été suivie pour réaliser une telle arme.

Caractéristiques Améliorées

Les sorciers ont conçu diverses machines afin d'entraîner les membres des ordres mais aussi des dopants utilisés par les guerriers de l'Empire.

❑ **FOR**
Difficulté Biologie : idem (p 18)
Difficulté Chimie : idem
Coût en SAN : 1D6/1

Les sorciers impériaux ont mis au point une machine afin de dévelop-

per la force des membres de certains ordres dont l'animal totem est connu pour sa force, tels les Gloutons ou les Taureaux par exemple. Cette machine ressemble d'une certaine façon au globe impérial. Il s'agit d'une cuve dans laquelle est totalement immergé le Granbreton. Celui-ci y reste plusieurs jours. Les fluides chimiques pénètrent sa peau pendant ce temps et imprégnent chacun de ses muscles. Certains ne survivent pas à cette épreuve, empoisonnés par les fluides chimiques. D'ailleurs, ceux qui ont recours à ce procédé meurent assez jeunes.

❑ **CON**

Difficulté Biologie : 20+10 par+1D6 en CON
Difficulté Chimie : 5+1 par +2 en CON
Coût en SAN : 1D3/1

Le Brûleur. C'est ainsi que les guerriers appellent cette boisson donnée à la troupe en cas de fatigue ou d'efforts soutenus. Son effet est immédiat, le buveur ressent un véritable coup de fouet et toute la fatigue accumulée disparaît. Le guerrier peut alors entreprendre comme après un long repos de nouvelles tâches. Par contre au bout de quelques heures, certains éprouvent un véritable feu intérieur qui déchire leurs entrailles. Le Brûleur a un goût alcoolisé et amer.

Le Cercueil. Il s'agit d'un appareillage destiné à renforcer définitivement la constitution. Ces appareils ont été fournis à certains ordres guerriers particulièrement insistant sur l'endurance de ses membres, tels les Sangliers ou les Taureaux. Le futur guerrier rentre dans ce qui ressemble à un sarcophage d'acier où il restera pendant vingt quatre heures. Habituellement le passage dans le cercueil a lieu au cours de l'acceptation dans l'ordre. Durant tout ce temps, des centaines d'aiguilles sortent du cercueil et piquent chaque muscle, chaque organe délivrant des substances chimiques. Ce traitement entraine également la perte automatique de 1D8 points de SAN.

❑ **TAI**

Difficulté Biologie : 10 plus 10 par +1D6 ou -1D6 en TAI (p18)
Coût en SAN : 1D4/1

Les Granbretons ont construit une machine qui diminue la taille de tout être vivant jusqu'à des proportions ne dépassant pas quelques pouces. Les personnes réduites ont été utilisées dans des missions d'espionnage ou d'assassinat. Des meurtriers de moins de dix centimètres peuvent se faufiler et se cacher aisément. Dans de telles missions, on leur confie des extraits de poisons extrêmement violents. Une goutte de ces poisons suffit à envoyer dans l'autre monde l'homme le plus résistant.

Une seule machine à réduire existe et elle se situe à Londra dans les laboratoires des Serpents. A l'occasion, des Serpents s'amusent à réduire des captifs afin d'en faire des "familiers", les jeter dans une fourmilière, ou encore les opposer à une mygale, un scorpion ou tout autre prédateur de petite taille.

❑ **INT**

Difficulté Biologie : idem
Difficulté Chimie : 10+5 par +1 en INT
Coût en SAN : 1D4/1

Les sorciers granbretons ont mis au point plusieurs substances qui multiplient les capacités du cerveau pour un temps donné. Leur nom en dit long sur leurs effets, Electric'brain, Stormind, Ordinator, Firesprit ... La plupart des scientifiques les utilisent lorsqu'ils sont confrontés à un problème particulièrement ardu. Certains par contre en font une consommation déraisonnable. Pour ces derniers, ces substances sont devenues une véritable drogue et ils ne peuvent travailler sans elles et le sentiment de puissance, de légèreté mentale qui les accompagnent.

Malheureusement, à fortes doses, toutes ces substances rongent lentement l'esprit et le détruisent en l'espace de quelques années. L'abus de ces "drogues" est sévèrement interdit. Leur fabrication est soi-disant contrôlée, mais la plupart des scientifiques ont réalisé eux-mêmes leurs propres petites pilules.

❑ **POU**

Difficulté Biologie : 25 plus 15 par +1D6 en POU (p 18)
Difficulté Chimie : 25+10 par +1 en POU
Coût en SAN : 1D3/1
Aucune recherche ne s'est encore concentrée sur ce sujet.

❑ **DEX**

Difficulté Biologie : 25 plus 15 par +1D6 en DEX (p 18)
Difficulté Chimie : 20 plus 5 par +1 en DEX
Coût en SAN : 1D3/1
Les sorciers granbretons ne se sont jamais attaqués à ce sujet.

❑ **CHA**

Difficulté Biologie : 25 plus 15 par +1D6 en CHA (p 18)
Difficulté Chimie : 25 plus 15 par +1 en CHA
Coût en SAN : 1D3/1

Une vieille histoire raconte qu'un connétable Serpent construisit voici des siècles de cela une machine, un grand miroir, qui donnait une beauté divine à celui qui s'y mirait. Le résultat était si parfait, si inhumain que la beauté créée par le miroir engendrait des passions, des jalousies qui menacèrent l'ordre du Ténébreux Empire. Finalement Huon fit exécuter le créateur du miroir, brûler ses notes, et détruire le laboratoire ainsi que le miroir.

Champ de Force

Difficulté Electricité : idem (p 18)
Coût en SAN : 1D3/0
Pour les mêmes raisons que la barrière d'énergie, toute recherche sur les champs de force est interdit par décret impérial.

Champ Neutralisant

Difficulté Electricité : idem (p 18)
Coût en SAN : 1D4/1
Chaque tour dominant le palais impérial possède un projecteur émettant un champ neutralisant toute

Equipement Cyborg

Bras Crocheteur

Description : L'avant bras gauche du Granbreton est remplacé par une prothèse équipée d'une dizaine d'outils divers de haute précision. Ce matériel est directement greffé sur les nerfs du porteur. Il peut ainsi les contrôler mentalement. Ceci s'acquière par un long entraînement. Une fausse main cache habituellement ce matériel. Le porteur se fait alors passer comme ayant un bras cassé ou paralysé.

Effet : Ce matériel exceptionnel accorde un bonus de 50 % à la compétence Crocheter du porteur.

Bombe Vivante

Description : Les Serpents ont installé dans le crâne du volontaire une charge d'explosif très violent. Protégée par la boite crânienne, elle est quasiment indétectable, la cicatrice apparaissant comme bénigne. Seul un scanner permet de détecter la bombe. Des sans masques repentants sont généralement volontaires pour ce sacrifice suprême qui rachètera leur mémoire. Vive l'Empereur BOUUUUUM ...

Effet : L'explosion cause 6D6 points de dégâts dans un rayon de dix mètres. Accessoirement le porteur décède. La mise à feu se fait en frottant deux dents.

Poison Vivant

Description : Une poche étanche a été greffée dans le ventre du porteur, juste sous sa peau. La poche en question est remplie d'un poison violent. Généralement, on fournit au volontaire un contre poison ou un filtre.

Effet : Il suffit de percer sa peau au niveau de la poche pour libérer le gaz mortel...

Arme Cachée

Description : Ceci permet de cacher une épée courte, une dague, ou un mini lance feu dans un membre du porteur. Il lui suffit d'entailler sa peau pour libérer la poche contenant l'arme. Cette installation demande une longue opération au cours de laquelle on modifie la structure osseuse et musculaire du porteur.

Effet : Le porteur bénéficie d'une arme qui échappe aux fouilles.

Bras de Force

Description : Le porteur a eu un de ses bras remplacé par un bras mécanique très puissant. Relié à son système nerveux, il le contrôle sans problème, ou presque... Un tissu mutant recouvre le bras et donne l'apparence d'un bras humain.

Effet : La FOR dans le bras est de 30. Il est possible de se faire greffer deux bras. Ce bras consomme 1 point d'énergie par round lorsqu'il utilise toute sa force. Sinon, il consomme 1 point par jour. Il possède une batterie ayant 20 points d'énergie.

Respiratoire

Description : Un système de philtre biologique a été greffé sur le système respiratoire du porteur.

Effet : Le personnage peut respirer toutes les atmosphères toxiques. Il est parfaitement insensible aux poisons agissant par les voies respiratoires.

mécanique. Le champ est dirigé surtout dans les airs et est destiné à empêcher l'approche de tout ornithoptère non autorisé. Les émetteurs de ce champ ressemblent à de gigantesques gargouilles de bronze. Hormis leur utilisateur, nul ne connaît leur véritable nature.
Par raison de sécurité, toute recherche sur les champs neutralisants est interdite par décret impérial.

Champ d'Obscurité

Difficulté Electricité : idem
Coût en SAN : 1D4/0
Aucune recherche n'a été entreprise sur ce type de champ.

Changement de Forme

Difficulté Biologie : idem
Coût en SAN : 1D8/1
Les sorciers n'ont guère exploré cette voie si ce n'est par pur plaisir ludique.

Combinaison de Protection

Difficulté Mécanique : 30, plus 20 pour un autre type d'environnement.
Coût en SAN : 1D3/1

Les Granbretons ont mis au point une combinaison de protection destinée à la plongée. Celle-ci ressemble à un scaphandre de cuir et de bronze possédant plusieurs sphères de cuivre où le plongeur peut respirer l'air dont il a besoin. Des centaines d'exemplaires ont été produits et distribués aux ordres suivants, les Poissons, les Requins et les Serpents de Mer. Ils ont servi à saboter des navires adversaires, explorer des épaves ou encore rechercher les légendaires cités sous marines.

Compétences

Difficulté Biologie : idem (p 18)
Coût en SAN : 1D6/1D3
Aucune recherche n'est connue à ce jour dans ce domaine.

Creuser

Difficulté Biologie : 20 plus 10 par mètre/round de vitesse (p 18).
Coût en SAN : 1D4/1

Quelques recherches ont amené la création de mutants fouisseurs de taille gigantesque. Ces créatures devaient creuser des galeries lors des sièges. Ces tunnels devaient être suffisamment importants pour permettre le passage d'hommes en grande quantité. Ces mutants se révélèrent de très bons terrassiers mais de piètres navigateurs. Les galeries qu'ils creusèrent aboutirent rarement là où les Granbretons le désiraient. Après quelques sièges en Germanie, ils furent relâchés dans la grande plaine nord de ce pays. Depuis, ils ont proliféré et se comptent par centaines. Carnivores, ils n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme. Ces mutants ressemblent à des caricatures d'êtres humains.

Leurs jambes sont tordues, atrophiées et terminées par des pieds disproportionnés et palmés. Leur torse ressemble à une grosse barrique, leurs bras sont extraordinairement musclés et leurs mains larges comme des ailes de dragon. Quant à leur tête, sa forme est ovale et à moitié rentrée dans le corps. Leur taille moyenne est d'environ cinq mètres. Leur intelligence est quasi animale.

Cyborg

Difficulté Biologie : 15 (p 19)
Coût en SAN : 1D6/1D3

A quelques reprises, les Granbretons ont utilisé le principe cyborg pour leurs meilleurs agents spéciaux. A chaque fois ce fut pour une raison précise et une mission donnée.

Défense

Difficulté Biologie : 10 par 5 % de réduction (p 19)
Coût en SAN : 1D4/1
L'empire n'a pas entrepris de recherches sur ce sujet.

Détecteurs

Difficulté Electricité : 20+5 par degré de précision (p 19)
Coût en SAN : 1/0

Les sorciers ténébreux ont réalisé quantité d'appareils de détection. Tout d'abord pour satisfaire leur propre désir d'espionner leurs rivaux mais aussi pour les nobles confrontés à des difficultés similaires puis pour les espions à la solde de l'empire.

❑ **Analyse**
Difficulté Chimie : 20
Coût en SAN : 1/0

Les Serpents ont construit des milliers de petites statuettes de bronze servant à détecter la présence de poisons ou de corps toxiques dans les aliments. Chaque noble de la cour ou chaque connétable possède ce petit appareil évitant de finir dans un spasme ou un râle. Il suffit de placer une parcelle de l'aliment à analyser dans la gueule de la statue. Si dans un délai d'une minute aucun cri n'en sort, la nourriture est saine. Le décorum de la statue est au choix de son possesseur. On dit que le baron Méliadus a commandé un analyseur un peu spécial. Sa taille et sa forme sont celles d'un loup. Le cuisinier doit mettre sa main avec l'aliment dans la gueule de la statue. Si celui-ci est toxique, la gueule de la statue se referme et par la même tranche la main du malheureux cuisinier. Ce qui n'est somme toute que le début d'ennuis bien plus graves.

❑ **Ecoute**
Difficulté Electricité : 15
Coût en SAN : 1/0

C'est la plus grande spécialité des Granbretons en matière de détecteurs. Chaque espion envoyé à l'étranger, chaque intrigant de la cour en possède plusieurs dizaines. Il s'agit de petits cylindres en cuivre longs de quelques centimètres. Une fois activés, ils peuvent fonctionner pendant plusieurs jours.

❑ **Empathie**
Difficulté Electricité : 40
Coût en SAN : 1/0

Plusieurs détecteurs d'Empathie ont été placés aux entrées du palais impérial. Tous ont l'apparence de simples statues d'acier.

❑ **Infravision**
Difficulté Electricité : 50
Coût en SAN : 1/0

Les Serpents ont équipé des centaines de casques de Mantes de dispositifs d'infravision. Ces appareillages sont invisibles pour un observateur. Toutes les patrouilles nocturnes qui veillent sur le palais impérial comptent au moins une Mante équipée d'un de ces casques. L'usage en est proscrit dans les autres ordres.

❑ **Odorat**
Difficulté Biologie : 50
Coût en SAN : 1/0

Aucune recherche n'a été entreprise sur ce sujet. Les Granbretons se fient au flair de leurs animaux domestiques pour ce qui est des odeurs.

❑ **Scanner**
Difficulté Biologie : 30
Coût en SAN : 1/0

Les Serpents possèdent plusieurs de ces appareils pour soigner les dignitaires de l'empire. Pareillement une grande arche dans l'entrée principale de la salle du trône permet de s'assu-

Résultat de l'expérience menée par la Vipère Crawfor

Cette étude avait pour but de démontrer le développement incompréhensible de l'instinct maternel chez les femelles des pays inférieurs.

A cette fin, une dizaine de femmes ont été menées avec leur enfant nouveau né dans une cage au plancher en métal. Petit à petit, ce dernier était chauffé. La finalité de l'expérience était de déterminer à partir de quel instant la mère allait se servir de son enfant pour se protéger de la chaleur.

Nous noterons dans un premier temps, un mouvement d'inquiétude. Les femmes levaient ridiculement les jambes afin de tenir leurs pieds loin du foyer. Les enfants étaient alors serrés entre leurs bras. Au fur et à mesure que la température augmentait, les femmes ont commencé à hurler et à appeler au secours. C'est à cet instant que nous leur avons suggéré d'utiliser leur bébé pour se protéger de la fournaise. Plusieurs d'entre elles nous ont suppliés de sauver leur enfant en échange de leur vie. Nous noterons là un réflexe classique et complètement pervers. En effet, quel intérêt peut avoir un enfant face à un adulte en pleine possession de ses moyens ? Plusieurs minutes plus tard, elles ont visiblement commencé à sombrer dans la folie, prises dans un dilemme incompréhensible. Cinq d'entre elles ont purement et simplement tué leur enfant en l'étranglant ou en lui fracassant le crâne contre les barres en fer. Trois autres se sont laissées stupidement griller en s'allongeant sur le sol et en posant l'enfant sur leur ventre afin de le tenir éloigné de la chaleur. Les deux dernières ont cédé à notre désir pour se tuer immédiatement en se jetant la tête la première contre les barreaux et en se brûlant le visage contre la plaque portée au rouge. Bien évidemment, la progéniture a été malheureusement détruite dans l'expérience. Il aurait été intéressant de voir ce que ces enfants seraient devenus entre les mains de la Sororité.

En conclusion, les femelles des races inférieures possèdent des traits de caractère purement bestiaux. Cette hypertrophie incroyable de l'instinct maternel est contraire au développement des valeurs de l'Empire. Notre Vénéré Empereur a donc dans son immense sagesse bien fait de séparer les enfants de leurs parents dès la naissance et de les confier aux Soeurs. Il empêche ainsi le développement de bas instincts qui contrarieraient notre marche vers la domination du monde. Comme d'habitude, sa Sainteté a eu l'intuition d'une réalité que la science devait démontrer par la suite. Loué soit Huon.

rer qu'aucun des étrangers admis en ce lieu n'est une bombe vivante ou toute autre horreur du même genre.

❑ **Toucher**
Difficulté Electricité : idem
Coût en SAN : 1/0

Aucun détecteur utilisant le toucher n'a été construit en Granbretanne jusqu'à ce jour.

❑ **Vision**
Difficulté Electricité : 50, plus 10 par 90 d'angle de vision.
Coût en SAN : 1/0

Au moment de la chute de l'Empire Ténébreux, des Serpents travaillaient sur la réalisation de systèmes optiques perfectionnés afin d'équiper des robots de combat pouvant être commandés à distance. Ces travaux n'ont heureusement jamais vu le jour.

❑ **Vison de lumière active**
Difficulté Electricité : Idem
Coût en SAN : 1/0

Aucune recherche n'a été entreprise sur ce sujet.

❑ **Domination**
Difficulté Electricité : 40 (la France p 8)
Difficulté Psychologie : 60
Coût en SAN : 1D8/1D4

Les Granbretons ont conçu des machines afin de briser la volonté de leurs captifs. Celles-ci sont intégrées dans des geôles. Les cellules peuvent accueillir plusieurs centaines d'esclaves à la fois. Tout en acier et en bronze, leurs plafonds sont occupés par d'étranges protubérances ressemblant à des yeux d'insectes et à des griffes inquiétantes. Le conditionnement commence par le déploiement des griffes qui tuent ou mutilent habituellement quelques dizaines d'esclaves. Suivent des heures durant des bruits aigus, des lumières violentes qui conditionnent les malheureux captifs. A la sortie des cages, les captifs sont terrorisés dès qu'ils voient un masque granbreton. Toute idée de désobéissance leur

donne des angoisses pour le moins paralysantes. Tous sont convaincus que les Granbretons sont leurs maîtres.

Drogue Eveil

Difficulté Chimie : 20 (la France p 10)
Difficulté Psychologie : 20+10 par D6 heures
Coût en SAN : 1D3/0

L'Empire a mis au point pour ses troupes des plaquettes qui une fois ingérées permettent de se maintenir éveillé. Celles-ci sont distribuées lorsque les guerriers doivent accomplir des efforts prolongés.

Eternité Robotique

Difficulté Electricité : 80 (la France p 8)
Difficulté Psychologie : 60
Coût en SAN : 2D6/1D6

Par décret impérial, toute recherche sur ce sujet est strictement interdite. Huon tient à rester le seul immortel dans un empire de mortels. Les rares qui ont entamé de tels travaux ont tous disparu discrètement ...

Drogue Contrôlant les Emotions

Difficulté Chimie : 30, plus 10 par D6 de puissance (p 20)
Coût en SAN : 1D8/1D4

Les Granbretons ont conçu une drogue exacerbant les désirs sexuels. Cette drogue est donnée une fois par an lors des grandes bacchanales organisées dans la salle du trône. Au cours de ces cérémonies, la drogue est déversée dans de grand bassins remplis de vin où les Granbretons viennent s'abreuver entre deux accouplements.

Fumée

Difficulté Chimie : idem (p 20)
Coût en SAN : 1D3/0

Les Belettes, ordre du génie militaire, disposent de nombreux "canons" crachant d'épais nuages de fumée noirâtre et nauséabonde. Ceux-ci servent à cacher le mouvement des troupes lors des sièges. Ces canons ressemblent à des gargouilles de bronze à la panse ventrue. La fumée sort de leur gueule en de longs jets suintants. Leur panse est une sorte de chaudron où se décompose la matière causant la fumée.

Gaz

Difficulté Chimie : 20 plus 2 par tranche d'un mètre de rayon d'effet (p 20)
Coût en SAN : 1D4/0

Les Serpents ont mis au point plusieurs gaz de combat. Cependant, leur utilisation n'a jamais été couronnée de succès. Lors de la bataille de Poltava, un vent subit et contraire fit dériver toute la nappe de gaz mortels vers les rangs granbretons. Plusieurs légions furent décimées et le désordre provoqué dans les rangs de l'armée permis aux Moscovites de remporter ce jour là une grande victoire.

Générateur

Difficulté Mécanique : 5 par tranche de 1 point d'énergie générée par round (p 20).
Coût en SAN : 1D3/0

Les générateurs construits par les Granbretons sont les plus fiables et les plus compacts de tous ceux construits en Europe.

Générateur d'Obsession

Difficulté Electricité : 30 (la France p 8)
Difficulté Psychologie : 70
Coût en SAN : 1D8/1D3

Aucune recherche n'a été entreprise à ce sujet.

Générateur Vampirique

Difficulté Biologie : 50 (la France p 10)
Difficulté Psychologie : 50
Coût en SAN : 1D8/1D4

Un prototype a été construit dans le passé et demeure utilisé par les Serpents. Il se situe dans le plus grand laboratoire et a une fonction "pédagogique". Tous les esclaves récalcitrants au service des Serpents ou manquant de zèle y sont expédiés comme combustible. Leur fin est particulièrement atroce. L'appareil ressemble à une haute cage. Chaque barreau est incurvé à son sommet vers le bas et se termine en une aiguille élancée et pointue. Dès que la machine est actionnée, les pointes s'enfoncent doucement dans le "combustible" et extraient lentement son essence vitale. Le procédé est on ne peut plus douloureux et dure une dizaine de minutes. L'énergie volée est aussitôt entreposée dans une batterie.

Guérison

Difficulté Biologie : 10
Difficulté Chimie : 15 par D6 points de dommages guéris (p 20).
Coût en SAN : 1D4/1

Les Cygnes ont conçu toute une panoplie d'appareils médicaux destinés à soigner toute sorte de maladies ou de blessures. Ces appareils reflètent une fois de plus la démence et l'esthétisme baroque de leurs constructeurs. Chaque appareil a été forgé de façon à ressembler à un animal, les instruments de chacun d'eux étant au bout de ses membres. Toutes ces machines se montrent efficaces, par contre rien n'a été prévu pour épargner la souffrance du patient.

Guérisseur

Difficulté Electricité : 10 (la France p 9)
Difficulté Psychologie : 100
Coût en SAN : 1D10/1D4

Aucune recherche, et pour cause, n'a jamais été entreprise sur ce sujet au sein de l'Empire Ténébreux.

Immatérialité

Difficulté Electricité : 90
Coût en SAN : 1D8/1D3

"Une dernière chance maître Sirwitz. Acceptez notre offre, rejoignez-nous, l'ordre du Serpent vous offre ses laboratoires, sa bibliothèque, un grade de commandeur. Vous aurez des assistants, vous pourrez continuer vos recherches avec un matériel que vous n'avez jamais réussi à obtenir. Réfléchissez."
"Non, jamais, plutôt mourir que servir votre cause. Je refuse d'asservir des hommes, de les transformer en esclaves, en bêtes. Vous êtes des monstres, vous n'avez pas le droit."
"Voyons maître Sirwitz, vous préférez vous sacrifier pour "sauver" des rustres, comme ces paysans qui voulaient vous brûler en vous prenant pour un émissaire du diable ? Vous étiez reconnaissant lorsque nous vous avons sauvé du bûcher. Non ?"
"Vous auriez mieux fait de me laisser brûler vif. Ces malheureux ne savaient pas ce qu'ils faisaient. Jamais je ne vous aiderai. Vous pouvez me torturer, ma réponse sera toujours la même. Non !"
"Que de sollicitude maître Sirwitz. Votre pardon pour vos bourreaux mérite de figurer dans les fabliaux que griffonnent les Européens attardés. Tant pis pour vous. Ma patience a des limites et l'honneur de l'empire m'interdit de vous laisser continuer à l'insulter.
Voyez vous maître Sirwitz, vous allez nous aider. Si, si. Votre savoir sera nôtre dans quelques heures. La machine à laquelle vous êtes relié tout comme ce jeune et remarquable Serpent va plonger dans votre âme, violer votre esprit, briser votre volonté. Elle volera votre savoir et le transmettra à Dryss, le jeune Serpent, près de vous.
Qu'y a-t-il maître Sirwitz ? Vous êtes bien pâle, un malaise ? Voulez vous un verre d'eau ou une petite gâterie ? Les anciens offraient bien une cigarette aux condamnés."
"Ce n'est pas possible, vous n'avez pas le droit de me faire ça, je, je..."
"Des regrets, des remords. Trop tard Sirwitz ! Enclenchez la machine !"

"NONNNNNN ..."

Deux heures plus tard, les Crânes reçurent un esclave venant du Temple des Serpents.

"C'est bizarre, d'habitude ces mangeurs de papier écailleux ne rendent pas leurs cobayes."
"Tu l'a vu. Il a l'air complètement débile, un idiot de village certainement. Il doit être trop bête pour participer à leurs expériences !"
"Tiens, il me reste de la place dans mon chariot. Donne moi ce crétin. Je vais avoir besoin de monde. Teindre la Thames en rouge sang, ça c'est un travail de Crâne pas d'écailleux bigleux. Il est bête mais son sang doit être aussi rouge que celui des autres."

Quelques recherches ont été entreprises par le passé à ce propos. Les résultats se sont montrés plutôt décevants. Les créatures rendues immatérielles disparaissaient totalement au bout de quelques heures, comme dissoutes dans l'atmosphère. Les travaux furent interrompus faute de chercheurs, puisque suite à un accident inexpliqué, toute l'équipe de Serpents travaillant sur ce projet devint immatérielle et disparut à jamais.

Induction Affective

Difficulté Psychologie : 40 (la France p 7)
Coût en SAN : 1D6/1D3

Aucune recherche à compter de ce jour.

Infection

Difficulté Biologie : 20 plus 5 par tranche de 1D6 points de force d'infection, plus 5 par degré de virulence. Si une créature sert de vecteur à l'infection, la difficulté augmente de 10. (p 21)
Coût en SAN : 1D8/1D4

Les sorciers granbretons ont réussi à extraire les agents de plusieurs maladies (Fièvre de Syrie, Mort Noire...) et savent les propager à l'aide d'un vecteur animal ou humain. Il semble qu'ils soient responsables des grandes épidémies qui ont ravagé l'Espanya l'année précédant l'attaque de l'Empire Ténébreux.

Invisibilité

Difficulté Electricité : idem (p 21)
Coût en SAN : 1D6/1D3

Toute recherche sur l'invisibilité a été interdite par décret impérial. La raison en est inconnue.

Irritant

Difficulté Chimie : 20, plus 10 par D6 de puissance (p 21)
Coût en SAN : 1D3/0

Aucune recherche n'a été entreprise à ce sujet.

Matérialiseur

Difficulté Electricité : 70 (la France p 9)
Difficulté Psychologie : 70
Coût en SAN : 1D8/1D4

Toute recherche sur ce sujet est interdite par décret impérial. Un seul matérialiseur a été construit et fonctionne en permanence à Londra. Il s'agit de l'appareil relié à la bulle de l'Empereur Huon.

Membranes pour Planer

Difficulté Biologie : idem (p 21)
Coût en SAN : 1D6/1

Ce sujet n'a jamais bénéficié de l'intérêt des sorciers granbretons.

Mentor

Difficulté Electricité : 10 (p 8)
Difficulté Psychologie : 50
Coût en SAN : 1D8/1D4
Les Serpents ont acquis une part non négligeable de leur savoir par ce biais. La participation de scientifiques étrangers a toujours été encouragée mais leur volontarisme s'est souvent montré douteux. Bon nombre refusèrent de prêter leur savoir à la science granbretonne préférant endurer mille tourments, tandis que d'autres, contraints et forcés, le firent mais sans montrer une ardeur méritante. Grâce à ce principe, les Serpent trouvèrent la parade à ce manque d'esprit de collaboration. Il leur suffit de "pomper" littéralement dans le cerveau des scientifiques prisonniers les connaissances désirées.

Modeleur de Souvenirs

Difficulté Electricité : 40 (p 8)
Difficulté Psychologie : 70
Coût en SAN : 1D6/1D3

De tels appareils ont été couramment utilisés par les Granbretons. Ils leur ont permis de retourner des ennemis irréductibles à leur profit. Comment voulez-vous vous rebeller contre un empereur qui vous a élevé, protégé, aimé depuis votre naissance... Un seul appareil existe, il se situe bien sûr dans le laboratoire des Serpents à Londra. Il permet de remodeler toute la vie d'un homme. L'appareillage en question occupe toute une tour de plusieurs dizaines d'étages. Son efficacité est redoutable. Résister à son effet nécessite un jet réussi sous INTx1. L'existence de cette machine est un secret bien gardé à Londra. On dit même que tous les grands connétables y ont été soumis avant leur investiture.

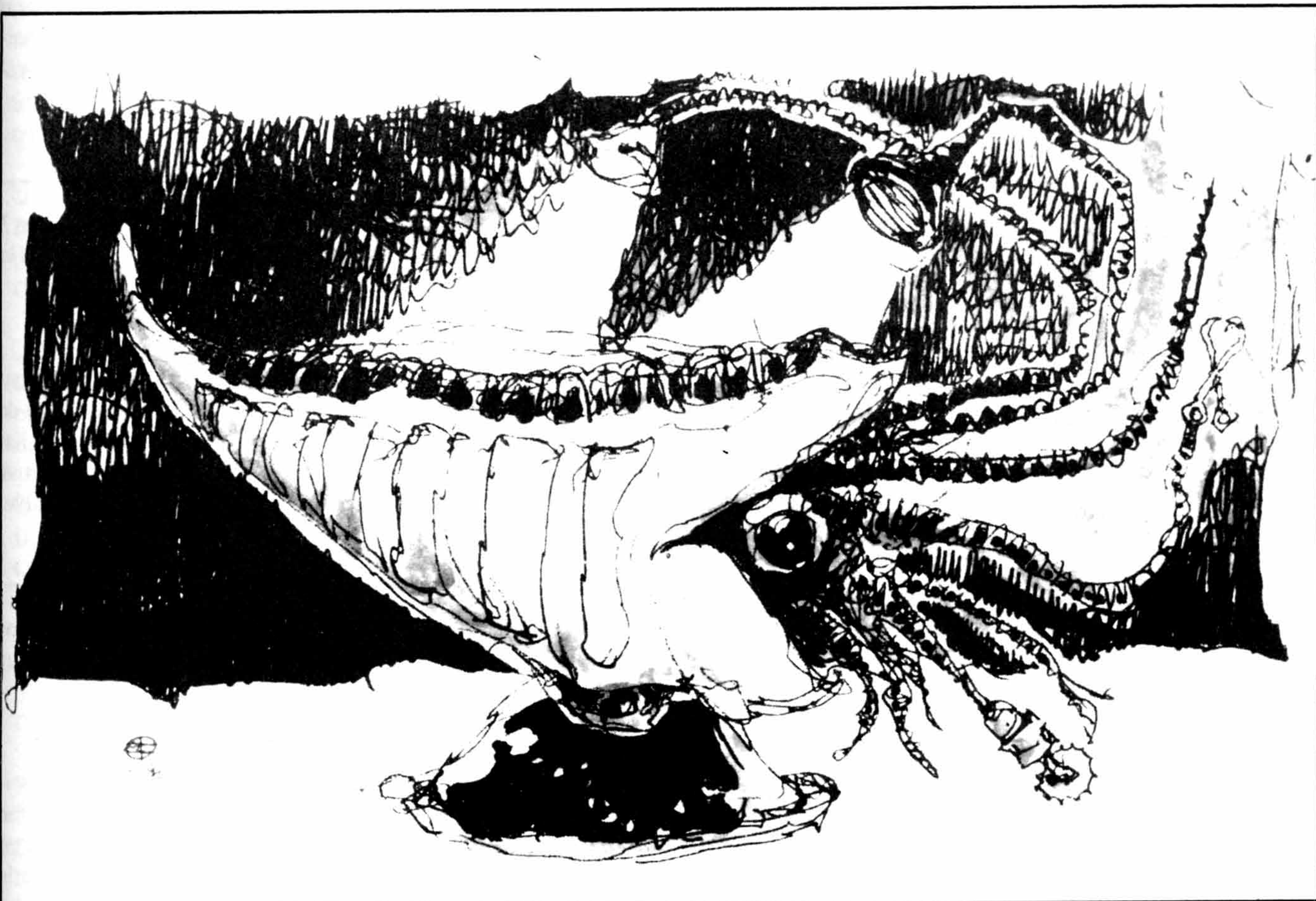
Oeil de Chat

Difficulté Biologie : 20, plus 3 par 10 mètres de vision (p 21)
Coût en SAN : 1D4/1

Aucune recherche n'a été entreprise à ce propos au sein de l'Empire Granbreton.

Peinture à Vaporiser

Difficulté Chimie : 20, plus 5 (p 21)
Coût en SAN : 1D3/0
Les scientifiques n'ont jamais montré un grand intérêt pour cette idée.



Capacité poison

Extrait du Traité sur les Poisons du professeur Agnelli de l'université de Mazeille

L'étendue des connaissances granbretonnes en matière de poisons semble sans limite. Ils ont élevé leur fabrication au stade du grand art. Tous les jours, ils s'en découvrent de nouveaux et n'importe quel objet peut en être le vecteur. Tous les grands de ce monde les craignent pour ce savoir et certains d'entre eux ont même été frappés de paranoïa à l'idée que n'importe quel objet puisse se transformer en arme mortelle. A l'heure actuelle, les poisons granbretons empruntent semble-t-il les voies usuelles. Ils infectent le corps par les voies respiratoires, par ingestion ou lors de piqûres. Certains d'entre eux utilisent d'autres conduits naturels comme les oreilles ou les yeux. Combien de puissants ont ainsi péri en croyant stupidement soigner un petit problème oculaire. Vous trouverez ici quelques exemples des plus grandes réussites granbretonnes.

- **Parfum de Mort.** Ce poison est très prisé des dames granbretonnes. Il agit par voies respiratoires. On l'utilise couramment en le répandant sur un bouquet de fleurs que l'on envoie à la victime. Cette dernière croyant à un présent d'un galant quelconque en respire généralement l'odeur, inhalant ainsi le poison. La mort survient dans les heures suivantes. Elle est généralement très douloureuse et l'agonie se prolonge parfois sur des journées.

- **Toucher de Guêpe.** Ce poison efficace est l'un des nombreux administrés par piqûre. On le répand sur une broche, une épingle ou sur une aiguille surgissant au moment approprié. Quelques minutes après la piqûre, un énorme oedème se forme à son emplacement. Petit à petit, il se développe et envahit le corps. La victime meurt par étouffement, une fois que l'eau a atteint ses poumons. Drôle, impressionnant et mortel.

- **Oeil du Soleil.** Ce poison est généralement administré par un soit disant docteur. Il suffit d'en verser quelques gouttes dans les yeux. Quelques heures plus tard, les yeux du malade commencent à le brûler et il perd peu à peu la vue. A terme, il y formation de pus dans les orbites. La mort survient lorsque ce dernier atteint le cerveau.

- **Bain Infernal.** Ce liquide se verse dans l'eau du bain de la victime. Peu après, la peau de celle-ci se couvre d'urticaire et des démangeaisons effroyables la dévorent. Elle finit par se gratter au sang, favorisant un peu plus la progression du poison. Généralement, la personne finit folle ou s'arrache consciencieusement toute la peau.

- **Eau d'Eternité.** Ce poison est également administré par piqûre. Il n'agit parfois que des jours plus tard, en fait dès que la personne se coupera d'une façon ou d'une autre. Elle s'apercevra alors avec horreur que son sang ne coagule plus. Il n'y a alors plus qu'attendre que la victime se vide de son sang et de contempler ses efforts désespérés pour retarder sa fin. Très efficace et surtout très discret.

Piège

Difficulté Chimie : 30, plus 5 par D6 points de vie (p 22)
Coût en SAN : 1D3/0

Les sorciers granbretons ont mis au point des pièges de ce type afin d'équiper leurs ambassades en terres ennemies (toute terre étrangère est par principe ennemie). Plutôt que de tuer un espion, il faut mieux le capturer et le faire avouer avant de le retourner éventuellement contre ses employeurs.

Poison

Difficulté Biologie/Chimie : 20 plus 10 par D6 pts de virulence (p 22).
Coût en SAN : 1D6/1D3

Les Serpents ont concocté des dizaines de milliers de poisons de tout type, mortel, causant des douleurs, paralysie, rendant aveugle, fou ... à effet immédiat, lent ou agissant après plusieurs années. La liste serait trop longue. Une des épreuves pour devenir Serpent consiste à élaborer un poison si possible inexistant. Toutes ces merveilles sont à la disposition des espions et des assassins granbretons.

Rayon d'Hallucination

Difficulté Psychologie : 50, plus 3 par 1D6 points de puissance (la France p 8).
Coût en SAN : 2D6/1D6

Les Granbretons ont seulement entrepris des recherches sur ce type de rayon lorsqu'ils l'ont rencontré en Kamarg. Cependant, ils n'ont jamais réussi à mettre au point une protection fiable.

Régénération

Difficulté Biologie : 50, plus 10 par point de vie régénéré par tour complet (p 22).
Coût en SAN : 1D4/1

Toute recherche sur ce sujet est interdite par décret impérial. Il semblerait que le globe impérial fonctionne en partie sur un mécanisme basé sur le principe de Régénération. Tout do-

cument relatant de telles recherches ont disparu depuis longtemps.

Résurrection

Difficulté Biologie : idem (p 22)
Coût en SAN : 2D6/1D6

Toute recherche sur ce sujet est interdite par décret impérial...

Robot

L'Empire Ténébreux a toujours renoncé à mettre au point des robots. Les raisons de ce refus sont peu évidentes. Comme tous les autres Européens, il semblerait que les Granbretons aient craint ces hommes machines de triste mémoire.Les légendes du Tragique Millénaire décrivant des robots massacrant des peuples entiers en quelques jours hantent la mémoire de tous les hommes. Nul n'a envie de donner le jour pour une deuxième fois à de telles créatures démoniaques. Quelques Serpents ont pourtant collectionné les débris des robots découverts et ont même ranimé pour de courts moments des unités centrales. Ces travaux ont toujours été le fait d'individus isolés travaillant dans le plus grand secret.

❑ **Dextérité**
Difficulté Electricité : 20 par 1D6 points de DEX (p 22).
Coût en SAN : 1D4/1

❑ **Force**
Difficulté Mécanique : 10 par 1D6 points de FOR (p 22).
Coût en SAN : 1D4/1

❑ **Manipulateurs**
Difficulté Mécanique : 20 (p 22).
Coût en SAN : 1D4/1

❑ **Unité Centrale**
Difficulté Electricité : 50 plus 15 par 1D6 points d'INT (p 22).
Coût en SAN : 1D4/1

Régression

Difficulté Electricité : 30
Difficulté Psychologie : 50, plus 10 par D6 d'INT (la France p 9)
Coût en SAN : 1D8/1D4

Aucune recherche n'a été entreprise sur ces sujets.

Saut

Difficulté Biologie : 20, plus 5 par distance de trois mètres de saut (p 22)
Coût en SAN : 1D6/1

Aucune recherche n'a vu le jour à ce propos.

Silence

Difficulté Electricité : idem (p 23)
Coût en SAN : 1D4/0

Quelques machines créant des bulles de silence ont été mises au point et confiées aux Crânes chargés des tortures. Elles ont pour but d'épargner les oreilles des officiels attendant qu'une lueur de bonne volonté se manifeste dans tous ces esprits récalcitrants. Ces machines ressemblent à des oeufs blanchâtres de plus d'un mètre.
Généralement, elles sont fixées au plafond des salles de tortures. Elles permettent aussi de se livrer à ce type d'activités dans des ambassades sans trop attirer l'attention des indigènes.

Sondeur

Difficulté Electricité : 40 (la France p 8)
Difficulté Psychologie : 40
Coût en SAN : 1D4/1

Les Granbretons ont mis au point de nombreuses variantes de sondeurs plus ou moins efficaces. Certains peuvent être facilement trompés par la personne observée, d'autres s'avèrent irrésistibles. Les meilleures machines se situent à Londra. Les Granbretons à l'étranger disposent uniquement de sondeurs de faible puissance.

Supernage

Difficulté Biologie : idem (p 23)
Coût en SAN : 1D4/0
Aucune recherche à ce jour.

Supra Savoir

Difficulté Electricité : 40 (La France p 8)
Difficulté Psychologie : 20+10 par D6 points d'INT.
Coût en SAN : 1D6/1D3

Ce système est utilisé par bon nombre de Serpents et de Vipères. Installé dans leur casque, il est difficile de savoir qui en utilise ou non. A long terme, son utilisation a pour effet d'affecter encore plus l'équilibre mental des Granbretons. Faire un objet technologique avec ce système double les points de SAN perdus pour un Granbreton.

Télékinésie

Difficulté Electricité : 50, plus 1 par point de FOR télékinésique (p 23).
Coût en SAN : 1D4/1

Aucune recherche n'a été menée sur ce sujet.

Télépathie

Difficulté Biologie : 40, plus 10 par tranche de 10 mètres (p 23).
Coût en SAN : 1D8/1D4

Les recherches sur ce sujet ont permis la création d'une race mutante télépathe. Leur apparence est plutôt rebutante, une tête énorme, flasque, chauve, de petits yeux éteints, des lèvres molles, un nez étroit, des membres atrophiés et une poitrine creuse, le tout recouvert d'une peau ridée et grise. Cependant leurs performances n'ont pas permis de les employer comme leurs créateurs le désiraient.
Ils devaient permettre des communications instantanées sur plusieurs centaines de milles. Or ils ne peuvent communiquer télépathiquement à des distances supérieures à quelques milles. Les quelques centaines de mutants survivants sont conservés à Londra. Des croisements continuent d'être faits entre les individus les plus performants. Les Serpents espèrent ainsi obtenir de meilleurs résultats.

Depuis plusieurs jours nos hôtes nous promenaient à travers leur capitale. Londra et ses habitants avaient séduit le comte de Palestro et la plupart de ma suite. Moi même je commençais à douter. Les Granbretons étaient peut être une étape indispensable dans la renaissance du monde. Une fois l'Europe réunifiée, ils n'auraient plus besoin de la violence et évolueraient certainement vers une civilisation plus pacifique entraînant l'Europe dans leur sillage.

Alors que je vacillais dans mes résolutions, j'eus le premier contact. La nuit était étouffante et la brume nauséabonde cachait même les étoiles. Subitement la pièce devint floue, je frottais mes yeux, tout devenait indistinct. Puis une lueur apparut au milieu de ce tourbillon et la lueur prit forme. Je voyais une salle emplie de tubes, de cornues, d'instruments bizarres, un laboratoire certainement. Derrière une bibliothèque, je découvris alors une table sur laquelle une jeune femme était attachée. Une chose était au-dessus d'elle, un Granbreton portant un masque et un tablier de boucher. Sa main droite disparaissait dans un gantelet horrible possédant à la place de doigts des scalpels, des fraises, des ciseaux. La fille mit des heures à mourir alors que son bourreau gloussait et soupirait de bonheur.

Ensuite ce fut pire. J'appris comment les Granbretons teignent en rouge la Thames. Des centaines de malheureux pressurisés comme de vulgaires oranges, leur sang vomi dans ce fleuve.

Puis je vis la salle du trône. Des milliers de Granbretons se livraient à une orgie innommable où la luxure, les vices, le meurtre devenaient inhumains. Je reconnus alors mes guides. Eux si aimables, affables se livraient à des monstruosités que je ne peux décrire.

Au moment où je croyais perdre toute raison, ces scènes d'horreur disparurent. Je découvris alors un visage bouffi au crâne énorme. Une expression de malheur, de détresse intense se lisait dans le regard de cette créature. Le mutant se mit à me parler.

"Tu viens de découvrir la véritable nature de tes hôtes. Je suis un de leurs esclaves, une pauvre chose sur laquelle ils travaillent. Ils m'ont donné à moi et mes frères le don de télépathie. C'est par ce présent infâme que je te parle."
"Détruis l'Empire, lutte sans pitié, tous doivent être tués, refuse leur alliance."
"Je te demande un seul service pour moi et mes frères. Lorsque vous aurez vaincu cette race dégénérée, venez à Londra et tuez-nous tous. Seule la mort pourra nous donner l'oubli de ce que nous avons découvert dans leurs esprits."

Mémoire de Vakre Dorovitch, ambassadeur de Moscovie à Londra.

Toile

Difficulté Biologie : 30, plus 5 par 1D6 points de FOR (p 23).
Coût en SAN : 1D4/0

Les scientifiques granbretons n'ont jamais entrepris de recherches à ce propos.

Torture Mentale

Difficulté Electricité : 20 (la France p 8)
Difficulté Psychologie : 40
Coût en SAN : 3D6/1D6

Les scientifiques ont mis au point depuis des siècles un tel appareil et l'ont perfectionné avec amour depuis. Ces appareils sont distribués en bon nombre aux ambassades comme aux commandeurs chargés de veiller sur un territoire conquis. Ils permettent de ramener dans le droit chemin la plupart des notables. L'appareil en lui même se présente comme un masque d'acier lisse et sans ouverture, relié à une petite caisse bourdonnante. Il est si efficace que le malheureux perd 5 points de SAN par round et doit réussir un jet sous POUx2 pour résister.

Transfert d'Esprit

Difficulté Electricité : 70 (la France p 8)
Difficulté Psychologie : 90
Coût en SAN : 2D6/1D6

De longues et coûteuses recherches ont été entreprises sur cette méthode. Ses intérêts pour la diplomatie impériale étaient très séduisants. Mettre l'esprit d'un Granbreton dévoué dans le corps d'un prince étranger aurait permis d'éviter bien des batailles. Cependant aucune machine construite ne s'est révélée assez fiable pour être utilisée. Les quelques exemplaires ont été depuis remisés dans une salle poussiéreuse et les recherches suspendues.

Transmutation

Difficulté Chimie : 50 plus 3 par point de TAI transmuté (p 23).
Coût en SAN : 1D6/1D3

Aucune recherche n'a été entreprise sur ce sujet. Des Serpents ont cherché pourtant pendant des siècles le moyen de transformer les métaux vulgaires en métaux précieux mais sans résultat. Huon a d'ailleurs abandonné tout espoir à ce sujet.

Vampire

Difficulté Biologie : 40, plus 10 par 1D6 points drainés (p 23).2
Coût en SAN : 2D6/1D6

Toute expérience sur ce sujet est interdite par décret impérial. Il semblerait que l'Empereur Huon se "nourrisse" par ce biais.

Véhicule

Difficulté Mécanique : 30, plus 4 par 20 points de TAI que peut transporter le véhicule (p 23).
Coût en SAN : 1D6/1D3

L'Empire Ténébreux fut la première puissance d'Europe à reconstruire des véhicules mus par une force non animale. C'est ce qui explique en partie comment ils ont pu conquérir aussi vite tant de nations.

❑ Bateau

Difficulté Mécanique : 40, plus 4 par 10 mètres par round de vitesse (p 23).
Coût en SAN : 1D4/1
Longtemps les recherches sur les navires furent concentrées sur un projet d'ornithoptères pouvant aussi naviguer et même plonger. Aucun résultat concluant ne sortit de cette chimère. Quelques temps avant la fin de l'empire, les travaux furent axés sur la motorisation de navires conventionnels. Ceux-ci permirent d'envoyer des Faucons en Amarekh.

❑ Chenilles

Difficulté Mécanique : idem (p 23)
Coût en SAN : 1D4/1
Des recherches furent tardivement entamées pour la réalisation de véhicules à chenilles. Le résultat en fut les glyptérons.

❑ Creuser

Difficulté Mécanique : 60 plus 5 par mètres par round de vitesse (p 24).
Coût en SAN : 1D4/1
Des véhicules devant se déplacer sous terre ont longtemps été à l'étude mais aucun ne s'est montré suffisamment performant pour être fabriqué en série. Les véhicules les plus achevés ressemblaient à de longs serpents composés de centaines de segments articulés, la tête constituant la partie motrice et creusant le sol. Chacun de ces serpents des profondeurs pouvait emporter une dizaine d'hommes et se déplacer à travers un terrain meuble sur plus de cent milles. Cependant aucun système fiable ne put être mis au point pour percer des roches. Cette limitation à des terrains exclusivement meubles condamna le projet. Les exemplaires construits, une dizaine, furent confiés aux garnisons surveillant les confins du marais de Sypswich. Cependant plus de cinq disparurent mystérieusement en mission.

❑ Jambes

Difficulté Mécanique :
Coût en SAN : 1D4/1
Ce type de locomotion n'a jamais bénéficié d'études de quelque sorte que ce soit.

❑ Points de Vie

Difficulté Mécanique : 4 par point de vie (p 24).
Coût en SAN : 1D3/0

❑ Roues

Difficulté Mécanique : 15, plus 5 par 30 mètres par round de vitesse (p 24).
Coût en SAN : 1D4/1
Plusieurs types de véhicules à roues ont été mis au point en Granbretanne, qu'il s'agisse de carrosses, de transports ou encore de machines guerrières. Cependant leur usage est restreint à Londra et aux alentours. Toutes les routes ont disparu au fil des millénaires et les chemins défoncés qui les remplacent conviennent très peu à des véhicules à roues. Une fois tous les pays conquis, un vaste réseau de voies impériales devait être construit et sillonner toute l'Europe. Ce projet n'est jamais sorti du temple des Serpents.

❑ Saut

Difficulté Mécanique : 40 plus 5 (p 24)
Coût en SAN : 1D4/1
Ce type de locomotion n'a jamais bénéficié d'études de quelque sorte que ce soit, hormis lamise au point des techniques a utilisées dans la fabrication des crapaciers.

❑ Vol

Difficulté Mécanique : 50 plus 5 par 500 mètres par round de vitesse (p 24).
Coût en SAN : 1D4/1
Les études entreprises sur ce mode de transport aboutirent à la conception des ornithoptères de tout type. Tout modèle confondu, plus de 10 000 furent construits, tous dans les ateliers de la citadelle des Corbeaux à Deauvre.

❑ Vol à Voiles

Difficulté Mécanique : 40 plus 5 par 100 mètres par round de vitesse (p 24).
Coût en SAN : 1D3/0
Ce type de locomotion n'a jamais bénéficié d'études de quelque sorte que ce soit.

Vison Globale

Difficulté Biologie : 30 (p 24).
Coût en SAN : 1D6/1D3

Quelques travaux ont été menés sur des membres particulièrement dévots de l'ordre des Mouches. Après quelques balbutiements, une méthode de greffe d'oeils à facettes provenant de mutants a été mise au point. Tout soldat Mouche peut s'il le désire se faire greffer de tels yeux.

Vitesse

Difficulté Biologie : 10 plus 3 par 10 mètres par round de vitesse (p 24).
Coût en SAN : 1D4/1

Les travaux menés sur le développement de la vitesse de déplacement d'êtres vivants ont donné plusieurs résultats. Le premier fut de créer une race de faucons voyageurs utilisés pour envoyer des messages. Ces faucons se déplacent trois fois plus vite

Le Roc

Cet ornithoptère est le dernier sorti des laboratoires de l'ordre du Serpent. Trois prototypes ont été construits à Deauvre avant la fin de l'Empire Ténébreux. L'un d'eux a été détruit au cours des combats.

Son nom provient des vieilles légendes de Perse et de Syrie. On y parlait d'aigles gigantesques capables d'emporter entre leurs serres les non moins légendaires éléphants d'Afrika. Ces ornithoptères sont eux aussi des géants. Leur envergure dépasse 150 mètres et leur poids est de 100 tonnes !

Les rocs ont été conçus afin de participer à la conquête de l'Amarekh et de l'Asia Communista. Leur autonomie devait leur permettre d'atteindre ces continents mythiques depuis la Granbretanne.

Le roc a bénéficié des dernières découvertes des Serpents, tel le blindage qui équipe les phoenix. De même les expériences des combats aériens en Kamarg ont été profitables. Plusieurs tourelles défendent cet ornithoptère et ne laissent aucun angle mort où pourrait attaquer un adversaire.

Ses soutes peuvent emporter plus de dix tonnes de projectiles divers. Si les soutes sont vides, le roc peut prendre vingt passagers dans un compartiment supérieur.

Un seul vol d'essai a eu lieu. Un équipage a réussi à atteindre l'Amarekh et à revenir. Le vol a duré plus de 30 heures.

Roc
Equipage : six pilotes, six tireurs pour les tourelles et éventuellement vingt passagers.
Armement : six lances feu à longue portée et six tourelles de lance feu. Trois soutes à projectiles.
Points de vie : 100
Armure : 10 points
Autonomie de Vol : 12 000 km

Attaque	Fuite/Poursuite	Position Avant	Altitude	Esquive
- 10 %	- 10 %	-30 %	- 20 %	- 30 %

que l'espèce normale. Ces travaux furent aussi appliqués sur les montures des membres de l'ordre du Lièvre ainsi que sur ces derniers. Cependant depuis l'arrivée des ornithoptères, tous ces travaux ont été arrêtés.



Vestiges et Autres Merveilles

Leurs diverses recherches et la conquête de l'Europe ont permis aux scientifiques granbretons de découvrir bon nombre d'objets puissants provenant du passé et souvent uniques. Attirés par la puissance qu'ils pouvaient en soutirer, les Serpents les étudièrent avec passion. Vous trouverez ici le récit de leurs travaux, de leurs découvertes et de leurs déboires. Les détails techniques sont laissés aux bons soins du maître de jeu. D'une part, il pourra de la sorte adapter au mieux chaque appareil à ses joueurs. D'autre part, le voile du mystère n'étant pas levé pour certains d'entre eux, il lui revient de choisir la nature de l'objet du moins s'il estime que ses joueurs peuvent la découvrir.

Les Cristaux de Pyrnnz

Les cristaux de Pyrnnz proviennent des restes d'un météorite tombé voici plusieurs siècles en Otriche. Leur nom vient de la cité de Pyrnnz située aux alentours du point d'impact. Celle-ci fut entièrement réduite en poussière avec tous ses habitants lors de la chute du météore en 4824. Un terrible tremblement de terre ravagea d'ailleurs l'Otriche et dans une moindre proportion les pays frontaliers.

Des années durant les vieilles femmes et les idiots de village furent brûlés dans la région comme adorateurs des diables infernaux. Une fois les cris des suppliciés oubliés et la cendre des bûchers refroidie, des étrangers se rendirent dans la région

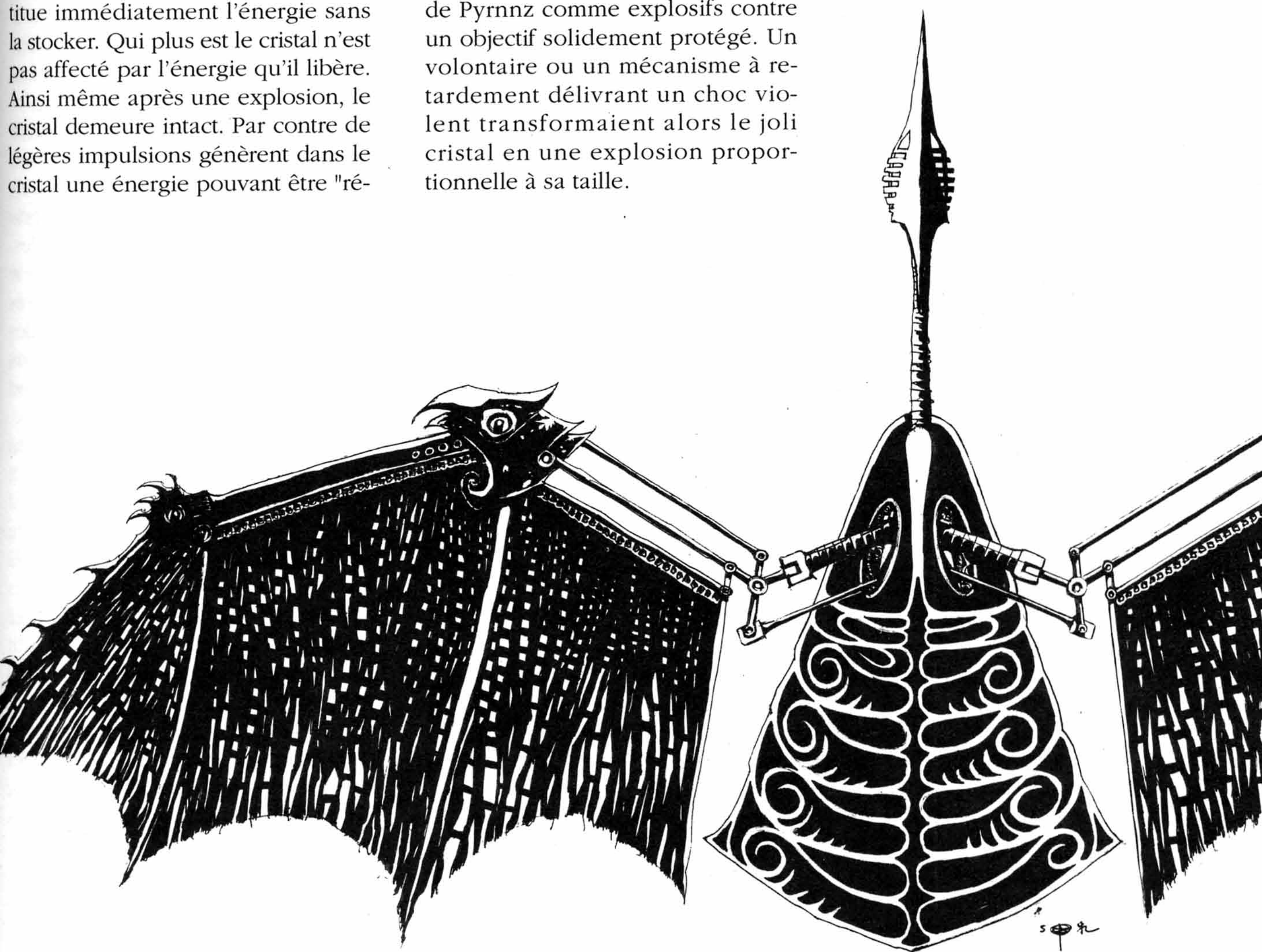
afin de retrouver les restes du météore tombé des cieux. Nombre d'entre eux périrent dans les montagnes d'Otriche, finalement une expédition granbretonne découvrit le site de l'impact. Une multitude de cristaux tapissait la chambre du cratère. Voulant s'en emparer, un Serpent frappa un cristal à l'aide de son marteau pour obtenir un éclat. Il déclencha ainsi une explosion qui le transforma en chaleur et lumière en compagnie de la moitié de l'expédition. Les survivant réussirent pourtant à extraire, plus délicatement, plusieurs cristaux. Leurs études ont donné les résultats suivants :

- Les cristaux de Pyrnnz multiplient toute l'énergie qui leur est communiquée. Ainsi l'énergie d'un choc violent contre leur surface provoque une explosion. En effet, le cristal restitue immédiatement l'énergie sans la stocker. Qui plus est le cristal n'est pas affecté par l'énergie qu'il libère. Ainsi même après une explosion, le cristal demeure intact. Par contre de légères impulsions génèrent dans le cristal une énergie pouvant être "récupérée" par un mécanisme et servir ainsi de générateur à un quelconque appareillage. Monté dans une machine et constamment sollicité par de petites vibrations, il semble qu'un cristal de Pyrnnz puisse fournir une énergie continue. Des essais furent tentés sur diverses machines : un ornithoptère, un lance feu, un canon feu... Tous furent concluants. Par contre, le moindre choc sur la machine répercuté sur le cristal provoquait toujours une explosion du plus bel effet. Ce risque de finir réduit en particules sanguinolentes a limité l'usage des cristaux de Pirnnz. En effet quel guerrier désirerait partir à l'assaut équipé d'un lance feu pouvant se transformer en bombe mortelle à la première chute ?

Par contre, les Granbretons utilisèrent à plusieurs reprises les cristaux de Pyrnnz comme explosifs contre un objectif solidement protégé. Un volontaire ou un mécanisme à retardement délivrant un choc violent transformaient alors le joli cristal en une explosion proportionnelle à sa taille.

Le Monolithe Noir

Le Monolithe Noir provient d'une vallée brumeuse des Carpathes. Il se présente comme une pierre noire cylindrique et effilée à une extrémité. De fins entrelacs gravés recouvrent toute sa surface. Les Granbretons ont découvert la pierre lors de la conquête des Carpathes. Les habitants de la vallée ont tous été passés au fil de l'épée avant que l'envahisseur ne découvre la pierre. La plupart des Loups qui formaient l'escadron de pointe, pris de panique à la vue du Monolithe, s'enfuirent à bride abattue. Il en fut de même pour la majorité des Granbre-



12e *jour du mois du Taureau de l'an 4513*

Enfin, je touche à la terre promise. Tous ces voyages à Parye, Sophia et Kerninburg n'ont pas été vains. Toutes ces nuits passées à déchiffrer ces vieux plans craquelés, seul dans la vieille salle ancestrale ont enfin fleuri et donné un fruit succulent. Je peux enfin construire la chose.

6e *jour du mois du Chien de l'an 4519*

La chose est prête, là dans la cour du château. Le chant des oiseaux sera bien fade, le murmure du vent bien triste. Ma musique réveillera des mondes morts. Les cantiques des prêtres d'Isis à Thèbes, les incantations sacrificielles des prêtres rois de Ninive et Babylone, le Péan des phalanges d'Alexandre, les mélopées des adoratrices de Kali. Tout ça, et seulement pour moi, Otto von Liebsnieg.

15e *jour du mois de la Chèvre de l'an 4530*

Je désespère, je renonce, j'abandonne. Ma chose demande trop, rien ne peut lui insuffler la vie, tout est trop faible pour lui donner l'énergie de créer, de recréer. Après tout comment puis je lui donner la force de recréer le monde alors que je ne dispose que de débris créés par les dieux. Comment voler leur force, leur puissance ? J'ai eu beau renoncer à mon âme éternelle, la sacrifier à ma chose, elle n'en est pas moins restée inerte. Une armée campe dans les environs, bientôt je partirai avec elle pour une guerre lointaine dont je me moque.

25e *jour du mois de l'Ours de l'an 4532*

Selon les volontés du défunt Otto von Liebsnieg recueillies sur son lit de mort, je déposerai dans sa tombe ses livrets et son journal. Ayant promis au défunt, je ne puis agir selon ma conscience qui me demande de détruire ces écrits sataniques. En concluant ce journal, j'implore ceux qui trouveraient ces livres impies. Gardez les bagues et bijoux du mort puisque vous avez violé sa sépulture mais détruisez ces livres. Dieu vous pardonnera vos péchés.

Herban Leyar, chapelain de Ferninburg.
Extraits des mémoires du comte Otto von Liebsnieg

tons qui vinrent voir la pierre mystérieuse. Ce pouvoir pouvant devenir très utile au cours d'une guerre, un groupe de scientifiques impérial fut envoyé afin de l'observer. Le commandeur Giss Lerec dirigea cette mission. Au bout de quelques semaines, Lerec réclama plusieurs esclaves au commandant de la garnison locale, nécessaire selon lui à la bonne marche de ses études. La semaine suivante, ce fut une dizaine, puis plusieurs dizaines, puis il les réclama par paquets de cent ... Les Serpents ont toujours été réputés pour leur consommation de cobayes. Cependant les réclamations devenaient suspectes aux yeux du commandant granbreton. D'autres éléments fortifiaient son inquiétude. Les Serpents ne quittaient plus la vallée des brumes, tout comme leur escorte de Vautours. Les propres hommes du connétable fuyaient même la présence des membres de l'expédition. Plus étrange encore, la nuit suivant la remise d'esclaves, des bruits bizarres provenaient de la vallée, le brouillard devenait encore plus opaque et les chevaux hennissaient sans cesse. L'inquiétude monta encore d'un cran lorsque le chef d'une bande de rebelles, un certain Hash Phe Hell demanda à le rencontrer ! Ce dernier lui fit des révélations à propos du Monolithe et des anciens habitants de la vallée des brumes. Selon cet ignare de brigand des montagnes, la pierre était vivante. Les anciens habitants lui sacrifiaient des êtres humains et les hommes aux masques de Serpent lui vénéraient un culte à nouveau et les flots de sang répandus sur la roche allait libérer sa puissance et... Fatigué de ces sottises, le Granbreton fit écarteler cet ignorant superstitieux et se rendit la nuit même dans la vallée après avoir envoyé un rapport à Londra. Le commandant ne revint jamais et son rapport finit dans la poche d'un chef rebelle d'Italia. Quant à la garnison, elle fut massacrée les jours suivants par les bandes du chef assassiné traîtreusement. Depuis lors, terrorisés, les habitants n'osent plus entrer dans la vallée tant la brume est devenue opaque. Ils se contentent de capturer les Serpents ou les Vautours qui en sortent pour ramener des cobayes....

Le Globe de Sarkor

Le globe de Sarkor a été découvert lors de la conquête de la Scandie. Il appartenait aux rois du Värland. Ceux-ci l'utilisaient comme exécuteur. Toute personne leur ayant déplu était projetée à l'intérieur du globe où elle disparaissait à jamais, volatilisée en moins d'une seconde. C'est d'ailleurs ainsi que péri le dernier roi du Värland, projeté dans le globe de la main même de Mygel Holst.
Ramené à Londra dans les cryptes de l'ordre du Serpent, il a été longuement étudié mais a livré peu de ses secrets. Sarkor, le premier Serpent qui l'étudia, disparut à la suite d'une fausse manoeuvre. Tombé à l'intérieur du globe lui aussi se volatilisa. Le globe ressemble à une sphère métallique creuse d'un diamètre de cinq mètres. Sa surface intérieure est lisse et réfléchit la lumière comme un miroir. La surface extérieure est elle aussi lisse et ne laisse apparaître aucun joint. Une ouverture circulaire de deux mètres de diamètre permet d'entrer dans le globe de Sarkor.

Aucun appareillage ou acide n'a réussi jusqu'alors à percer cette carapace. Après des années d'étude, les Serpents ont du se contenter des résultats suivants.

- Tout corps, vivant ou inerte, entièrement introduit dans le globe disparaît sur le champ sans laisser aucune trace.
- Aucun des corps disparus n'a jamais réapparu.
- A chaque disparition le globe se réchauffe de quelques degrés.
- Le globe pèse un poids anormal pour sa taille, plus de cinquante tonnes.
- Le globe de Sarkor pourrait simplement désintégrer toute matière qui y est déposée. D'autres Serpents pensent qu'il s'agit d'une porte dimensionnelle laissée par le mystérieux peuple des étoiles avant son départ.
- L'utilisation du globe demeure incertaine tant que de nouveaux éléments ne seront pas découverts.

Les Serpents ont suspendu les recherches et ont remisé le globe dans l'une de leurs cryptes.

L'Ecran de Halapandur

Cet objet a été découvert dans une tour d'argent d'Halapandur par l'une des multiples expéditions envoyées piller ces ruines. D'autres écrans similaires l'entouraient, mais mis à part l'exemplaire ramené à Londra tous les autres étaient délabrés pour ne pas dire réduits à quelques débris.

L'Ecran d'Halapandur se présente comme un carré de deux mètres de côté et épais seulement de quelques millimètres. Il semble être réalisé en verre ou en cristal. Tout autour un cadre en filaments d'or et d'argent forme d'étranges tresses.

Le cadre d'Halapandur affiche en permanence des images d'un autre monde. Tout y est différent, la lumière, les saisons, les roches, les plantes, les animaux. Jusqu'alors aucune espèce intelligente n'a été observée. Les images perçues par le cadre semblent provenir d'un observateur se déplaçant soit au sol, soit dans les airs.

Depuis son arrivée à Londra, de jour comme de nuit, un membre de l'ordre du Serpent demeure devant l'écran et prend note de tout ce qu'il observe. Reliées, ces notes et les dessins d'espèces animales et végétales représentent déjà plusieurs centaines de volumes. Cette vision d'un monde inconnu a attisé la convoitise des stratèges granbretons. De temps à autre, l'empereur Huon demande à ce que l'on lui amène l'écran. Il passe alors plusieurs heures à contempler cet univers qui lui échappe. Malheureusement pour ses ambitions, aucun renseignement n'a pu être découvert sur cet écran. Les autres se sont révélés trop endommagés pour apprendre quoi que ce soit. Nul autre document n'a été découvert à Halapandur pouvant éclaircir ce mystère.

L'Instrument de Von Liebsnieg

Cet instrument a été construit d'après un volume découvert dans un château d'une vieille famille de Germanie. Durant des générations les Von Liebnieg ont construit les appareils de musique les plus incroyables que la terre ait jamais portés. Leurs instruments ne furent pas tous conçus pour chanter les merveilles du monde ou remercier les dieux de leur félicité. Cette antique famille construisit en effet bon nombre de chefs d'oeuvre qui firent les beaux jours de nombreux tyrans ou autres sadiques aimant torturer leur prochain. C'est ainsi que le marquis de Pesht obtint son clavecin si célèbre en Tchéquie.
Dans leur propre baronnie, les Von Liebsnieg étaient plus craints de leur vivant que les diables du Tragique Millénaire. Il n'était pas rare que leurs sbires enlèvent quelques serfs afin de participer à titres divers à une improvisation musicale au cours de laquelle participait toute la famille. Certains devenaient les éphémères caisses de résonance d'instruments métalliques, d'autres voyaient leurs intestins accordés à des harpes mécaniques, les plus chanceux avaient des claviers directement greffés sur les cordes vocales...
Après avoir empalé sur les plus hauts tuyaux de l'orgue ancestral les derniers rejetons de cette noble dynastie musicologue, Harniel Falldrax, connétable du Sanglier fit main basse sur tous les biens du château tant ceux-ci avaient séduit son sens de l'esthétisme. Envoyé à Londra, un antique manuscrit attira la curiosité des Serpents. Il s'agissait des plans d'un incroyable instrument. Visiblement l'un des ancêtres des Von Liebsnieg avait du découvrir des documents du Tragique Millénaire pour concevoir pareil objet. Selon son concepteur, l'instrument devait permettre le voyage dans le temps. Malheureusement pour lui, il ne disposa jamais d'une source d'énergie suffisante pour l'actionner.
Disposant de cette énergie, les Serpents commencèrent à construire l'instrument de Von Liebsnieg dans un quartier en ruines de l'ancienne Londra. Les résultats étant incertains, aucun Serpent ne voulait expliquer à

Rapport du Commandeur Xarius, commandant du troisième bataillon de la légion X de l'ordre du Chien.

Destinataire : *Sa Seigneurie Adaz Promp*

J'ose m'adresser directement à sa seigneurie car je pense avoir découvert une menace pernicieuse contre l'Empire.

Mon bataillon et moi-même sommes en garnison dans les Carpathes à une dizaine de milles en dessous de Zorvanemi.

La région est calme, nul n'ose se rebeller contre notre autorité.

Dans une vallée à l'écart de tout se dresse une grande pierre qui inspire la frayeur dès que l'on y pose le regard. Les flagorneurs de Loups qui l'ont trouvée ont pris leurs jambes à leur cou et se sont seulement arrêtés à Zorvanemi.

La puissance de cette colonne a attiré l'attention des Serpents qui ont dépêché une mission dirigée par le commandeur Giss Lerec.

Ces derniers et leur escorte de Vautours séjournent depuis deux mois dans cette vallée perdue.

Une conjonction d'observations et des renseignements fournis par des agents de valeur m'ont donné la conviction que ces Granbretons et leurs gardes sont tombés sous l'emprise de la pierre. Il doit s'agir d'une puissante relique du Tragique Millénaire. Maintenant tous ces fidèles serviteurs de l'empire obéissent à cette créature de pierre. Je crains qu'ils n'essaient de la rendre encore plus puissante.

Cette nuit je vais les espionner. Si vous ne recevez pas un message dans les jours qui suivent, j'ose vous suggérer de prendre des mesures drastiques.

Fidèlement, Xarius, commandant du troisième bataillon de la légion X. Vie, puissance et gloire à Huon notre Roi Empereur pour l'éternité.

l'empereur Huon lui même pourquoi un temple d'un ordre aurait disparu. En fait, une fois l'instrument terminé, le résultat fut des plus inattendus.
Tout d'abord l'appareil ressemble à un assemblage incongru de tous les instruments de musique existants. L'objet est très volumineux, il mesure plus de vingt mètres de haut et occupe plusieurs centaines de mètres carrés au sol. Quant à la personne qui en joue, elle doit prendre place au milieu de l'agglomérat, dans une petite loge, et se retrouve face à des centaines de touches. Un volontaire, un captif moscovite célèbre comme compositeur, joua l'une des partitions qui accompagnait le manuscrit. Au bout d'un quart d'heure, une créature monstrueuse apparut, une sorte de grand lézard pesant plusieurs dizaines de tonnes. Le bataillon de Chiens requis par les Serpents eut toutes les peines à le détruire. Les Serpents identifièrent le monstre comme originaire des aubes de la terre donc disparu depuis longtemps. Quant au compositeur il fut retrouvé fou...
Quelques autres expériences furent tentées, chacune avec l'une des compositions d'origine. A chaque fois, la personne installée au clavier fut retrouvée morte ou folle à lier. Une fit apparaître un flot de lave bouillonnante qui tua la moitié de l'assistance et faillit détruire la machine. Une autre fit apparaître tout un village et ses habitants d'une époque reculée. Enfin deux autres provoquèrent la disparition de plusieurs personnes que les Serpents estimèrent envoyées quelque part dans le temps. A la chute de Londra, les expériences sur l'instrument de Von Liebsnieg avaient causé la disparition de centaines d'esclaves et la venue de centaines de personnes toutes originaires d'un passé révolu de la terre. Les Serpents avaient même écrit plusieurs compositions permettant de choisir une époque donnée avec une marge d'erreur d'une centaine d'années. Avec plus de temps, ils auraient certainement atteint une meilleure précision. La reine Flana interdit toute nouvelle expérience. Cependant le lendemain de cet acte plusieurs Serpents disparurent avec l'instrument, s'étant eux mêmes propulsés dans le passé pour le meilleur et pour le pire, au grand désarroi d'ailleurs du baron Kalan de Vital.

La Lance de Curian Dulm

Cette "lance" a été prise des mains d'un chef brigand du nord de l'Italia capturé lui et ses hommes par une légion de Fourmis. La lance de Curian Dulm paraît être en acier mais est d'une légèreté remarquable. Elle mesure trois mètres de long et est très fine, son diamètre ne dépassant pas trois centimètres. Loin d'être rigide, elle montre une certaine flexibilité. Plantée dans le sol, la pointe dirigée vers le ciel, elle capte tous les éclairs d'un orage. Le plus extraordinaire est qu'elle conserve l'énergie de la foudre céleste. Une fois chargée, elle devient une arme formidable. Elle peut être prise à main nue sans risque. Si son porteur lui fait décrire un vif arc de cercle et l'arrête brusquement, un éclair jaillit de sa pointe et file droit devant. La lance de Curian Dulm est l'un des secrets soigneusement gardés par les Serpents. En dehors de l'ordre, nul ne connaît son existence. Les dignitaires de la légion de la Fourmi croient que la lance a perdu tous ses pouvoirs. Le Baron Kalan de Vital l'a confiée à quelques uns de ses meilleurs chercheurs afin d'en extraire le secret. Pareillement une expédition a été lancée afin d'explorer les ruines des Alpes où le seigneur brigand affirmait l'avoir découverte. Malheureusement cette expédition a disparu dans la tourmente de la débâcle de l'Empire Ténébreux.



Réalisations granbretonnes

Glyptéron

Le Glyptéron est un véhicule terrestre construit afin d'explorer l'Afrika. Quelques temps avant la chute de Londra, une colonne de cinquante glyptérons s'etait enfoncée dans le continent inconnu à partir de Tunis, la cité des corsaires. Aucune nouvelle n'est jamais revenue de cette expédition commandée par le baron Kerzaroff, connétable Faucon et Moscovite renégat.

Six glyptérons achevés et en état de marche furent aussi découverts dans un laboratoire à Londra après sa conquête par Dorian Hawkmoon. Le glyptéron est à la fois un véhicule, un logement et une forteresse. Le véhicule est propulsé par de puissantes batteries lui donnant une autonomie de cinq cents milles. Deux trains de chenilles très larges lui permettent de traverser tous les types de terrain. Le poste du conducteur se situe au sommet du glyptéron à l'avant. Il dispose de plusieurs fines ouvertures pour guider son engin.

Le glyptéron peut accueillir en tout une douzaine d'hommes. Les quartiers de logement se limitent à une vaste pièce servant tout à la fois de réfectoire, de dortoir, de salle de veille, et de petites dépendances comme une cuisine. Ce n'est pas un véhicule destiné au confort de la noblesse mais un engin de guerre. Son armement est d'ailleurs conséquent. Il comporte deux lances feu à l'avant, deux à l'arrière, plusieurs meurtrières, et des ouvertures sur son dos pour d'autres tireurs.

Un glyptéron possède aussi une soute à munitions et un arsenal conséquent, tous deux situés au coeur de l'engin afin de favoriser leur protection. Cet engin est protégé par un blindage capable d'arrêter la plupart des armes primitives. La forme extérieure d'un glyptéron est arrondie et ressemble vaguement à la carapace d'un gros insecte. Cette impression est renforcée par l'articulation du châssis en plusieurs segments. La taille du véhicule est telle que sans cette articulation, la moindre variation de terrain deviendrait un obstacle infranchissable. Le blindage de chaque élément recouvre sur quelques centimètres le suivant. Des joints en cuir rendent le véhicule parfaitement étanche.

Un glyptéron compte trois niveaux, le plus bas est un enfer de crissements, de suintements et de chaleur. C'est là que se situent le moteur et les roulements des chenilles.

Le deuxième comprend l'arsenal et les postes de combat.

Le dernier comprend le poste de pilotage, les quartiers d'habitation et les trappes d'accès.

Vitesse maximum : 30 Km/H
Blindage : 15 points
Dimensions : longueur 20 mètres, largeur 6 mètres, hauteur 6 mètres.

La Tour Noire

La Tour Noire a été le plus redoutable engin de siège jamais construit depuis des siècles. Elle a aussi été le plus beau résultat de l'ordre de la Belette. La Tour Noire a permis la prise de Crakow, de Bradichla et surtout d'Istanbul. Deux géants bulgares, sortis des laboratoires de Londra, la poussent. Tous deux sont à l'intérieur même de la tour. Ces géants sont d'une force incroyable (FOR 100 chacun) même pour leur espèce, par contre leur intelligence est quasi animale.

Les étages supérieurs sont occupés par tout un arsenal, canons feu, lance flamme... Des fléaux gigantesques maniant des boules d'une tonne peuvent être montés sur la Tour Noire. Ceux-ci permettent de faucher les défenseurs des remparts et de briser ces derniers. Des ponts levis à chaque étage permettent aux troupes d'assaut de prendre pied sur les murailles. De grands chaudrons accrochés à des potences peuvent laisser pleuvoir des flots de plomb fondu ou d'huile enflammée. Des chaudières sous pression permettent de projeter des jets de vapeur brûlante à plusieurs dizaines de mètres. La vapeur sortant de ces chaudières est également canalisée dans des centaines de trompes.

Lors d'une attaque, ces instruments émettent une musique assourdissante et terrifiante. Un pupitre permet même d'interpréter une ou deux compositions galvanisant les troupes granbre-

Les bruits des assauts s'étaient tus à la nuit tombée. Comme d'autres avant eux, pensa le grand sultan, ces spadassins aux masques bestiaux, ne rentreraient jamais dans Istanbul la Grande. De nouveau au printemps, il pourrait se promener au milieu de ses jardins paisibles et harmonieux. Il devrait encore subir les rapports incessants de ses secrétaires, les plaintes de ses ministres, les flatteries de ses courtisans. Mais la nuit il retrouverait ses compagnes. Cette pensée faisait flotter un sourire sur le visage de l'altesse sublime alors que la grande porte s'ouvrit laissant entrer le généralissime de la Sublime Porte.
Ses vêtements étaient déchirés, couverts de sang, son armure dorée bosselée comme un vieux chaudron, son visage couvert de poussière et de sueur. Normal pensa le Sultan, après chaque victoire Salam Bey revient toujours comme un mendiant dépenaillé. Mais le visage de l'invincible général était défait, vaincu, son regard baissé vers le sol. Pour la première fois le Sultan sentit son trône trembler.
Salam Bey s'approcha en boitant et se jeta aux pieds de son maître.
"Glorieux prophète, illustre maître de la Sublime Porte, défenseur des faibles, fils choyé de Dieu. Les impies ont brisé nos murailles, renversé nos tours. La tour noire qu'ils ont amenée de leur pays de brumes et de glace est entrée en action aujourd'hui. Cette chose vient des enfers ! Nos canons n'ont fait que l'effleurer. Cette horreur possède des bras qui fracassent la pierre, elle crache des flammes comme un démon et son souffle est empoisonné, elle vomit des impies comme la gueule du diable, son chant est celui des effretis du désert.
Les Sipahis, les Gazis, tous vos meilleurs guerriers ont été dévorés par cette bête. Leur sacrifice a seulement permis de gagner un jour. Je n'ai plus d'hommes, seulement des enfants et des vieillards... Salam Bey ravala un sanglot.
Ainsi Istanbul devait tomber et connaître l'infamie. Dieu avait décidé de persécuter son peuple. "Que ta volonté soit faite" pensa le sultan.
"Que l'on prépare mon armure et l'étendard royal. Demain je serais sur la brèche."
Ayant parlé le Sultan se retira prier sur la tombe de ses ancêtres dans la chapelle du palais.
Ainsi fut dit, ainsi fut fait.
N'oublie pas prince comment périt ton père. Ses ennemis le détruisirent mais jamais ne le firent plier.

Extrait des Chants de l'Epreuve du poète et historien Al Gazil.

Cher comte

J'espère que votre belle Kamarg se remet de cette cruelle période heureusement close. Je vous écris afin de solliciter votre opinion sur un problème qui m'inquiète. J'ai découvert voici une semaine les faits suivants. Dans les jours qui suivirent la mort du baron Méliadus et la fin de l'Empire Ténébreux en tant que tel, plusieurs centaines de Serpents ont profité de la confusion pour s'enfuir. Il semblerait qu'ils aient emporté dans leur fuite des ouvrages très précieux de la bibliothèque de leur ordre ainsi que des machines. Toujours d'après mes informateurs, ils auraient embarqué à bord des derniers navires capables de traverser le grand océan et depuis ont disparu.
Je suis inquiète. Ces navires leur permettent d'aller où bon leur semble et d'apparaître subitement en tout point d'Europe. Je crains qu'ils ne travaillent sur quelque projet criminel, se terrant dans l'ombre attendant leur heure.
Vous qui avez connu tant de héros, de sorciers et d'érudits pouvez-vous me conseiller un champion.

Amicalement, Flana

tonnes. Des plaques d'airain recouvrent l'armature et protègent l'équipage. Pour terroriser les défenseurs des murailles des croix de torture occupent le toit et les clochetons des tourelles. A chacune d'elles est cloué un prisonnier affreusement mutilé. La vision de ces malheureux a généralement pour effet de paniquer les défenseurs et les dissuadent de cribler la tour de projectiles. En tout la Tour Noire peut emporter dans ses étages plus de cinq cents guerriers.

Le Poing de Feu

Il s'agit d'une version miniaturisée des lances feu. Cette arme pèse moins d'une livre et peut donc être facilement cachée. Conséquence de sa petite taille, le rayon émis est moins puissant et peut tirer un nombre de fois plus limité. De même, sa portée est plus réduite. La compétence lance feu permet son utilisation.

Un poing feu peut tirer 30 fois. Les limitations du lance feu s'applique aussi au poing de feu. C'est avec cette arme que d'Averc libère ses compagnons alors qu'ils sont enchaînés et captifs du baron Méliadus.

Poing de Feu

DEX	Dégâts	Portée
12	3D6	30 mètres

Du fait de sa petite taille, le port de cette arme a été interdit dans la salle du globe impérial.

Le Collier d'Obéissance

Ce collier ressemble à un anneau de bronze doté d'un fermoir ouvragé. Il contient un mécanisme capable de délivrer des décharges électriques déclenchées depuis un boîtier. La portée de dernier est d'une centaine de mètres. Le boîtier peut aussi régler l'intensité de la décharge.

Premier Avertissement : le porteur du collier ressent un picotement dans le cou.
Consommation : une charge
Deuxième Avertissement : le porteur éprouve une douleur dans la colonne vertébrale.
Consommation : deux charges
Troisième avertissement : le porteur est tétanisé l'espace de quelques secondes.
Consommation : trois charges
Quatrième avertissement : le porteur est foudroyé et frôle la crise cardiaque. Plusieurs minutes sont nécessaires à son rétablissement.
Consommation : quatre charges
Cinquième avertissement : le porteur meurt...
Consommation : sept charges

Il est possible d'échapper à l'effet en réussissant un jet sous la CONx3. En cas de réussite le porteur subit l'effet de l'avertissement inférieur.

Un collier contient 10+1D10 charges. Si le porteur tente de forcer le fermoir, un dernier avertissement est aussitôt déclenché à moins de réussir un critique sous la compétence Crocheter une Serrure. Habituellement les colliers d'obéissance sont réglés pour empêcher le placement d'une matière isolante entre la peau et le collier lui même.

A plusieurs reprises des agents granbretons ont utilisé le collier pour assassiner discrètement des notables rétifs aux desiderata de l'Empire Ténébreux. Dans ce cas, le collier était réalisé en matière précieuse et orné de pierreries. Offert comme présent, la victime ne pouvait que le porter (refuser un présent de l'Empire Ténébreux est une insulte plutôt inconséquente). Quelques heures plus tard, il suffisait à l'agent de déclencher un dernier avertissement. Même après autopsie, la victime paraissait être victime d'un arrêt cardiaque. Quant au collier, le mécanisme mortel est si discret qu'un critique en Chercher est nécessaire pour le découvrir.

La plupart du temps, la version de base est utilisée par la noblesse granbretonne pour dresser un esclave de marque ou encore s'assurer de la fidélité d'un esclave très proche de son maître.



Prisonnier des Serpents

Etre prisonnier des Granbretons est un sort peu enviable, être captif des Serpents l'est encore moins. Dans la langue de leur ordre, les mots cobaye et prisonnier ne font qu'un ...

Une catégorie bénéficie pourtant d'un traitement à part. Il s'agit des érudits ou scientifiques étrangers. Bien qu'ils soient convaincus de leur supériorité, les Serpents ont pour principe de collecter toutes les connaissances qu'ils découvrent. Depuis longtemps l'Empire Ténébreux a organisé un vaste réseau destiné à rallier à sa cause toutes les personnes de savoir. Les méthodes sont multiples.

La première étape consiste bien sûr à les identifier. Les Granbretons disposent par exemple d'agents infiltrés dans les commissions d'enquête sur la sorcellerie organisées par l'Eglise du Sincère Repentir. Cela leur permet même de les "sauver" des griffes de ces fanatiques. D'autre part leurs ambassades offrent discrètement des primes alléchantes (plusieurs milliers d'A) à ceux qui leur indiquent des sorciers.

Une fois identifié, reste à convaincre le scientifique de rejoindre la cause glorieuse de l'Empire. Si la personne en question est un fervent ennemi de la Granbretanne, un enlèvement permet alors de résoudre ce différent d'opinion. Si ses opinions ne sont pas franchement hostiles, un émissaire le contacte et lui propose de rentrer dans l'ordre du Serpent. Les avantages sont de poids : il disposera d'un matériel unique et abondant, d'une rente, de plusieurs esclaves, pardon des serviteurs si vous préférez, de la plus grande bibliothèque, de la considération, du respect ... Ces arguments ont décidé bon nombre de scientifiques. Dans la plupart des pays européens, leur vie tient du martyr. Ils sont pourchassés par les chasseurs de sorciers, vilipendés par la populace, traqués par les nobles pour leur fabriquer de l'or... Dans tous les cas, un enlèvement demeure possible si le sorcier refuse de rallier les Serpents après l'entretien.

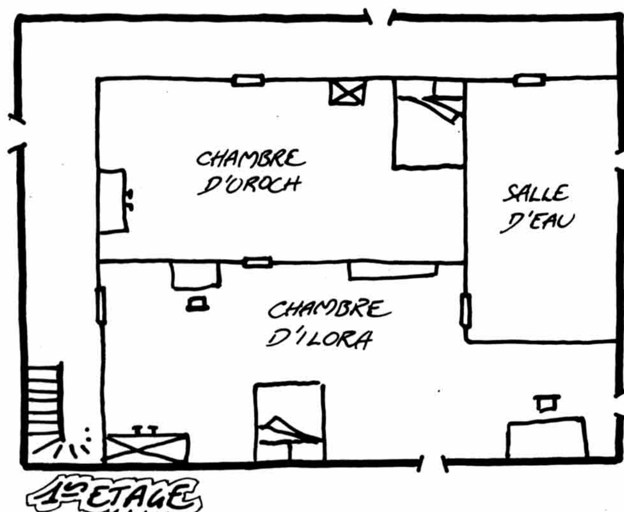
Une fois à Londra, le scientifique devient un Serpent, son rang dépend de sa réputation et de son talent, certains grands sages sont même devenus connétables. Ceux qui ont refusé de servir l'empire sont envoyés dans les salles à Mentor... Une fois leur savoir transmis, ces coquilles vides servent de cobayes.

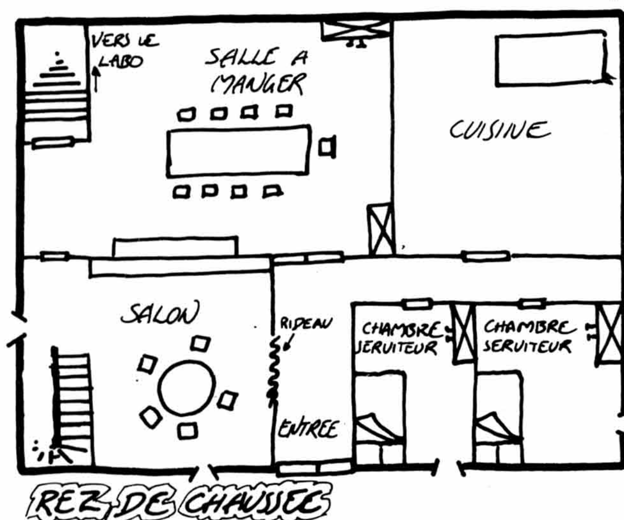
Pour tout autre prisonnier, être confié aux bon soins des Serpents équivaut certainement à franchir les neuf cercles des enfers d'un seul bond. L'espérance de vie comme cobaye est assez brève, quelques semaines au plus, à moins d'avoir la chance d'être choisi pour un projet échelonné sur une longue période. Confier les personnages de vos joueurs aux Serpents est à déconseiller à moins que vous ne vouliez vous en débarrasser ou les terroriser. Autre solution, les personnages peuvent être libérés après quelques semaines. Les Serpents ont pu leur inoculer un virus et les faire relâcher dans un pays encore insoumis. Un simulacre d'évasion leur fera croire qu'ils se sont libérés eux mêmes. Ils peuvent aussi avoir été victimes de remodeleurs de souvenir. Dans ce dernier cas, ils n'ont pas conscience du traitement qu'ils ont subi. A plusieurs reprises, les Granbretons ont utilisé ce moyen pour faire exécuter des missions par des agents insoupçonnables.

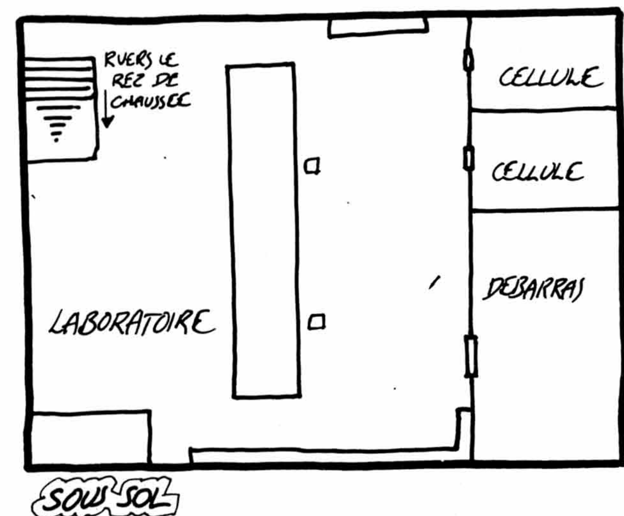
Dernière solution, les Serpents peuvent relâcher après quelques expériences un groupe de personnages. Ceux-ci savent que les Serpents leur ont fait quelque chose, mais quoi ?

Et pourquoi les ont-ils libérés ?

Demeure d'Ilora de Winck









Une Langue de Vipère



Cette aventure se passe dans le Lyonois, un peu avant l'occupation granbretonne. En effet, l'empire vient de conquérir la Begik où il applique une politique dictatoriale excessivement rude. Les échos des traitements infligés aux Begers donnent froid dans le dos à toute personne censée.



L'Intrigue

Les Granbretons ont eu un mal considérable à conquérir la Begik. Ils y ont perdu plus de trente milles animaux et Huon est devenu fou de rage (ses hurlements ont fait trembler le palais jusqu'à ses fondations) à cette nouvelle. Aussi pour envisager la conquête du Lyonnois , l'empereur a demandé une enquête très poussée au niveau de cette contrée.

Après plusieurs semaines de recherches, de quêtes d'informations et d'espionnage, les renseignements collectés par les Serpents et leurs agents aboutissent à deux conclusions. Premièrement, le Lyonois pos-

sède une armée moyennement importante mais forte. Cependant, face à l'armée granbretonne celle-ci ne devrait pas opposer beaucoup de résistance. Deuxièmement, un fait pourrait modifier ce constat. Il existe un scientifique du nom d'Alin d'Okney qui pourrait fournir à l'armée du Lyonois un nombre considérable d'armes à acide.

Ces armes seraient, d'après les informations, excessivement destructrices. Néanmoins, Alin d'Okney n'a pas encore reçu les crédits nécessaires à leur fabrication et à la mise en application de sa découverte. Cependant vue l'avancée des troupes granbretonnes, il n'est pas impossible que le gouvernement s'intéresse très rapidement à son projet.

Cet homme reste très difficile à approcher car il est paranoïaque. Les Granbretons ont donc décidé d'envoyer un agent Vipère soit disant démasquée afin d'engager des aventuriers pour kidnapper Alin d'Okney. L'empire pourra alors soit l'éliminer, soit l'asservir. Les Granbretons prévoient également d'envoyer une patrouille suicide qui servira de diversion et accordera plus de chances à leur agent.



Entrée en Scène

Les aventuriers commencent à Valence petite ville calme du Lyonois qui ne vit que grâce à son "marché des parfums".

Ce marché a lieu tous les jours de mars à octobre. Les personnages peuvent constater lors de leur arrivée que la ville est donc très fréquentée. De nombreux marchands et négociants aux bourses pleines discutent à chaque coin de rue. L'air est chargé de nombreuses senteurs différentes suivant que l'on passe d'une rue à l'autre, tantôt doux, tantôt amer ce qui donne une impression de bien-être pendant quelques minutes. Néanmoins, on peut facilement attraper un fort mal de tête à force de respirer ces effluves parfumées.

Les joueurs pourront également entendre les gens parler des terribles supplices et sévices que les Granbretons font, soi disant, subir aux habitants de la Begik. On murmure par exemple qu'ils enterrent les gens vivants, les asservissent en leur faisant porter des colliers dont l'intérieur est clouté et qu'ils serrent en cas de désobéissance. Le pire de tout serait, parait-il, de tomber entre les mains des Serpents qui pratiquent la boucherie et autres sévices indescriptibles aux personnes passant dans leurs laboratoires. On dit même que certains feraient collection de foetus humains (exagéré ? non très peu !).

Tous ces ragots circulent dans les rues ainsi que dans les différentes auberges de la ville. De ce fait, plusieurs personnes promettent déjà qu'en cas de conflit elles préféreront mourir au combat plutôt que de subir de telles horreurs.

Dans l'auberge où les aventuriers sont descendus, ils pourront également entendre parler d'Ilora de Winck, une Granbretonne renégat et démasquée, qui a réussi à s'enfuir de la Granbretanne pour élire domicile à Valence depuis près de deux mois. Peu de personnes l'apprécient et les joueurs apprendront même que l'on a voulu la chasser mais que le maire s'y est opposé. En fait, Alin d'Okney vit dans la bonne vieille ville de Valence, ce qui explique la présence de la Vipère. C'est elle qui a d'ailleurs rapporté une partie des ragots qui circulent en ville.



L'Invitation

Dans la soirée, les personnages seront contactés par un serviteur d'Ilora qui leur annoncera que sa maîtresse veut les voir au plus tôt, ce soir si possible. Si les aventuriers refusent de se rendre au rendez-vous, ils devront découvrir par eux mêmes Alin d'Okney et contrecarrer les plans d'Imora. S'ils acceptent le rendez-vous, ils seront amenés à une maison d'aspect quelconque de deux étages. Un serviteur les accueillera au niveau de la porte et ils seront conduits dans un petit salon.

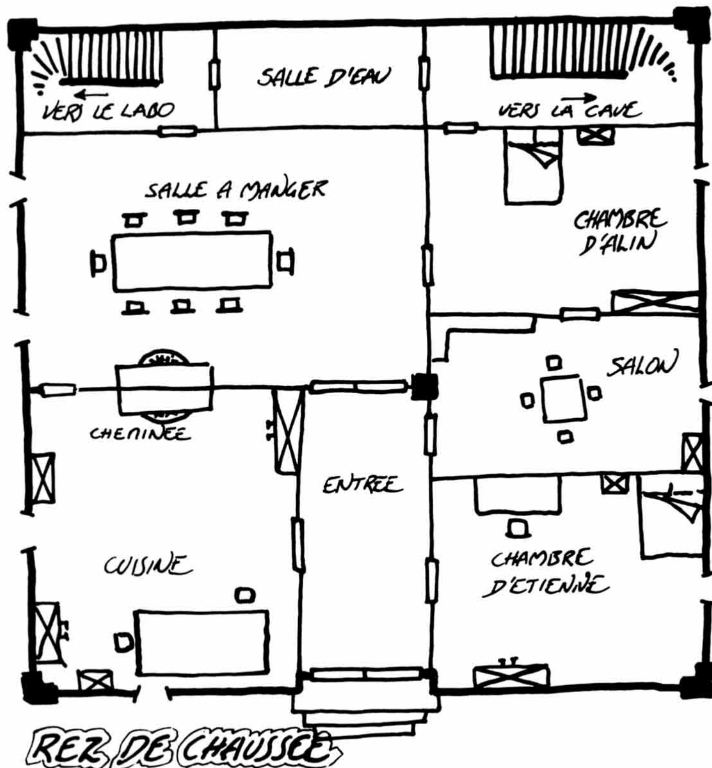
La pièce est décorée de manière très sobre avec au mur un tableau représentant une campagne fleurie. Le mobilier est en bois de qualité moyenne sans aucune fioriture, une bibliothèque modeste occupe le mur du fond. Les volumes qui s'y trouvent ne sont que des oeuvres littéraires françaises contemporaines, ainsi que des livres sur différents arts. Un bouquet d'oeillets est disposé sur la table basse.

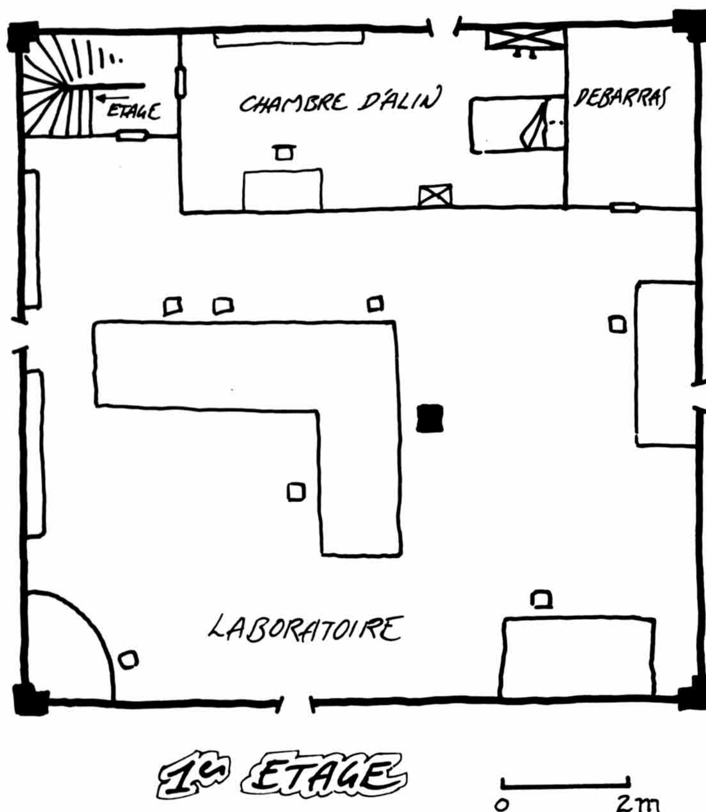
Tout ceci est d'un commun ne correspondant en rien à la mentalité granbretonne. En fait, Ilora déteste cette maison et seule la cave où se trouve son laboratoire lui semble supportable. En effet à cet endroit la folie granbretonne a repris ses droits (reportez vous au paragraphe Une Mission Sans Problème pour la description du laboratoire d'Ilora). Cependant sa maîtrise de la compétence Comédie permet à la Vipère de cacher son jeu.

Au bout de cinq à six minutes d'attente dans le salon, Ilora va descendre les escaliers et pénétrer dans la pièce. C'est une superbe jeune femme au regard clair et au sourire enjôleur. Elle est vêtue d'une robe bleu nuit taillée dans une soie délicate. Cette robe est la seule touche de richesse qui visiblement habite cette maison.

Une fois dans la pièce, elle se présentera et remerciera les joueurs d'avoir accepter son invitation. Un jet en Connaissance de la Psychologie permettra de remarquer qu'Ilora n'est pas à l'aise en entrant dans la pièce. Elle proposera aux aventuriers quelques collations avant de rentrer dans le vif du sujet. Elle commencera par leur raconter son histoire.

Demeure d'Alin Okney





Noble granbretonne, elle voulait pratiquer les arts mais elle n'a malheureusement pas pu rentrer dans cet ordre. La version officielle explique qu'elle manquait de talent mais Ilora pense plutôt à une interdiction venue de personnes de haut rang car son père, connétable du Taureau avait eu quelques mois auparavant des problèmes avec l'un de ses supérieurs,qui l'a dégradé.

Mais son malheur ne s'est pas arrêté là, en effet, l'Empereur pris d'une crise de folie fit exécuter son père pour incompétence, et jeter sa mère au cachot. Quant à Ilora elle fut désignée pour devenir fille de plaisir au palais. Elle ne rentrera pas dans les détails car elle s'effondrera en larmes. Si un personnage essaye de la réconforter, elle se blottira dans le creux de son épaule et lui adressera un faible sourire plein de remerciements.

Après deux à trois minutes de pleurs, elle reprendra le cours de son histoire. Elle expliquera qu'après trois ou quatre orgies successives, elle réussit à s'enfuir avec l'aide d'Orock un ancien serviteur mutant de son père qui lui était resté fidèle. D'ailleurs elle tient à le leur présenter plus tard. Elle dira ensuite qu'elle est venue dans cette ville pour plusieurs raisons. D'une part parce que le Lyonois est connu pour ses nombreux artistes et mécènes, d'autre part parce qu'elle tient à se venger à sa manière de la Granbretanne. Pour cela dit-elle j'ai besoin de vous. Elle leur expliquera pourquoi elle a fait appel à eux plutôt qu'à d'autres personnes de la région.

En effet, beaucoup de gens ne lui font malheureusement pas encore confiance. Ilora développera alors son plan qui sera la première étape de sa vengeance. Elle a entendu au cours d'une orgie que les Granbretons ont décidé d'enlever un scientifique du Lyonois afin qu'il travaille pour eux. D'après la réputation d'Alin, elle pense que c'est lui qui pourrait être choisi, aussi voudrait-elle empêcher les Granbretons de kidnapper en le protégeant.

Elle va donc demander aux joueurs s'ils sont d'accord, en échange d'une rétribution de 20 PA par jour et par personne, de protéger Alin d'Okney. S'ils sont sceptiques, elle leur fera tout un discour sur le patriotisme, sur la grandeur d'âme, leur fera miroiter nombre de récompenses et d'honneurs (de toute façon comment ne pas aider une si jolie femme à se venger après ce qu'elle a subi).

Une fois l'accord des joueurs obtenu, Ilora leur présentera Orock. Ce dernier est un mutant de deux mètres à la peau violette foncée. Sa tête est composée de trois lobes se rejoignant au dessus d'un orifice qui semble être sa bouche. Chacun des lobes se termine par un oeil, ce qui lui permet d'avoir une vue de 360°. Il est de plus dôté d'une force incroyable.

Une fois les aventuriers remis de leur surprise (jet de SAN), Orock leur souhaitera le bonsoir d'une voix gutturale. Ilora proposera alors aux personnages de rendre visite le lendemain à Alin et qu'elle viendra les chercher à leur auberge. Elle se dépêchera alors de conclure l'entretien, car elle ne supporte plus cet horrible petit salon (un jet en Connaissance de la Psychologie à +20 % réussi permettra de voir qu'elle est très nerveuse).

Les aventuriers rentreront alors à leur auberge où ils passeront une nuit calme et paisible.



Première Rencontre

Le lendemain matin vers 8h30 Ilora attendra les personnages et prendra avec eux son petit déjeuner. Elle paiera bien sûr toutes les commandes.

La petite troupe se dirigera vers le laboratoire d'Alin qui est situé un peu à l'écart de la ville. Au cours du trajet, Ilora leur expliquera que le plus dur dans ce travail sera de convaincre le scientifique qu'ils cherchent uniquement à le protéger. En effet dira-t-elle il est très paranoïaque mais aussi excessivement xénophobe.

Au bout d'environ 8 à 10 minutes de marche, ils seront en vue du laboratoire. Cette bâtisse d'aspect hétéroclite est entourée d'un mur d'enceinte d'une hauteur de trois mètres englobant un joli petit jardin qui, en ce début d'été, regorge de fleurs de toutes sortes. Il n'y a cependant aucun signe de vie. La grille en fer forgé est légèrement entrouverte et une fois poussée on aboutit dans une allée de gravier blanc. Au niveau de la porte sur le mur de droite, on peut voir un bouton avec en dessous un écriteau portant l'inscription "Appuyez ici", une flèche indiquant le bouton.

Si les aventuriers appuient sur le bouton, ils entendront à l'intérieur un tintement strident. Deux minutes plus tard, un judas s'ouvrira à hauteur d'homme dans la porte et laissera apparaître la tête d'un heptagénaire qui après s'être enquéri du but de la visite des joueurs, leur demandera de patienter.

Après une seconde attente un peu plus longue que la première, le serviteur reviendra et refusera de les faire entrer. Si les personnages insistent en lui disant qu'il s'agit d'une question de vie ou de mort, il disparaîtra à nouveau. A son retour, il permettra à une personne de rentrer en plus d'Ilora. Il déverrouillera alors plusieurs verrous et ouvrira lentement la porte. Le serviteur la refermera juste derrière eux. Puis il conduira la Granbretonne et l'aventurier dans un salon sobre au but purement fonctionnel dans lequel on pourra apprécier quelques pistolets à rouet datant d'avant le Tragique Millénaire.

Alin arrivera alors, habillé d'une blouse blanche, et retirant de ses mains des gants ayant une texture bizarre. Il est grand, de corpulence moyenne avec de petites lunettes en arc de cercle lui permettant de regarder par dessus ses yeux noirsetperçants.Ilesttrèsnerveux etpossèdeunnombreincalculable detics.

Après de rapides présentations, il demandera le but de cette visite. Une fois ce but révélé, il refusera catégoriquement ne voulant voir personne dans son laboratoire de jour comme de nuit. Il semblera très décidé. Un jet en Eloquence sera nécessaire pour le convaincre de le surveiller de l'extérieur de la propriété pendant la nuit. Sinon il faudra une bonne heure à Ilora pour réussir à le convaincre. Une fois cet accord conclu, Alin demandera de l'excuser car il est très occupé et fera reconduire Ilora ainsi que le personnage par son domestique Etienne. Une fois dehors, Ilora tiendra un petit conciliabule devant la résidence afin de mettre en marche son plan. Elle demandera aux personnages de se relayer dans le courant de la nuit afin de monter la garde devant l'enceinte. Bien entendu les aventuriers de garde devront être très vigilants.

Si les joueurs en font la demande, Ilora est prête à les faire assister par Orock lors d'un des tours de garde. Elle tiendra à ce que leur travail commence le soir même et leur donnera 50 PA d'avance, qu'ils pourront dépenser comme ils l'entendent.



Un Petit Travail Tranquille

Les aventuriers se rendront vite compte qu'il s'agit vraiment d'un travail très tranquille. Durant une semaine tout se passera pour le mieux.

En effet à chaque début de soirée, Etienne leur apportera quelque nourriture préparée par ses soins et le matin il leur servira un petit déjeuner composé généralement de lait et de tartines de miel. Il profitera de ces moments pour parler un peu avec

Caractéristiques des Personnages Non Joueurs

Ilora de Winck : Ordre de la Vipère

Caractéristiques		Compétences
FOR	12	Connaissance de la Chimie 60 %
CON	11	Connaissance de la Biologie 75 %
TAI	12	Connaissance de la Médecine 90 %
INT	21	Persuader 55 %
POU	16	Eloquence 40 %
DEX	15	Voir 35 %
CHA	17	Comédie 55 % (voir Tatou n7)
SAN	46	

PdV : 11
Armure : Aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	40 %	1D4+2	35 %

Maladie mentale : sans sentiment.

Orock : Ordre Mutant

Caractéristiques		Compétences
FOR	21	Equilibre 45 %
CON	19	Ecouter 33 %
TAI	19	Voir 99 %
INT	7	Eviter 23 %
POU	10	Se Cacher 48 %
DEX	13	Parler le Commun 40 %
CHA	3	

PdV : 26
Mutation : Modification des caractéristiques, physique impressionant, coloration peau violette.
Armure : cuir 1D6-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée 2 m	60 %	2D8+1D6	55 %
Marteau à 2 m	40 %	1D10+2+1D6	40 %
Coup de poing	35 %	1D3+1D6	

Alin d'Ockney : scientifique

Caractéristiques		Compétences
FOR	12	Connaissance de l'Electricité 100 %
CON	11	Connaissance de la Mécanique 130 %
TAI	17	Connaissance du Vieux Français 60 %
INT	19	Connaissance de la Chimie 98 %
POU	16	Mémoriser 80 %
DEX	15	Lire et Ecrire le Commun 90 %
CHA	15	

PdV : 16
Armure : Aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	20 %	1D4+2	20 %

les personnages. Il s'exprimera avec beaucoup d'aisance, dans un langage riche en couleurs et en vocabulaire. Son maître est pour lui quelqu'un d'absolument fantastique et il est très fier de travailler à son service. Il dira aussi qu'Alin est le fils d'une très ancienne famille du Lyonois et qu'il servait déjà son père et son grand père qui étaient eux aussi des savants. De plus il est sûr que le projet actuel de son maître pourra être très utile à l'armée du Lyonois mais il n'en dira pas plus. Orock parlera également de sa maîtresse qu'il chérie et admire. Il lui obéit au doigt et à l'oeil. Il confirmera l'histoire d'Ilora et racontera leur périple pour arriver jusqu'ici, comment ils se sont enfuis de Londra et ont traversé les lignes granbretonnes mais sans trop rentrer dans les détails. Ilora quant à elle passera deux ou trois fois durant la semaine pour savoir si tout se passe bien et si les aventuriers remplissent correctement leur mission, en fait pour savoir si son projet va bien réussir.

L'Opération Suicide

Les Granbretons ont décidé que pour que la mission de la Vipère se déroule sans éveiller les soupçons, ils allaient envoyer une expédition suicide composée de mercenaires Faucons ayant prouvé leur valeur au combat, c'est à dire les plus mauvais de tous et triés sur le volet par Shenegar Trott lui-même. Cette douzaine d'hommes n'est pas au courant du but réel de leur mission. Tout ce qu'ils savent c'est qu'ils doivent trouver un scientifique du nom de Alin d'Okney et, soit le tuer s'il résiste trop, soit le ramener jusque dans les lignes granbretonnes. Il s'agit bien de la pire espèce de combattants que l'on puisse trouver.

Une nuit où les joueurs échangeront leurs tours de garde comme tous les soirs, ils entendront (jet d'Ecouter à +20 %) un effroyable bruit de l'autre côté de la maison. Ils entendront ensuite des insultes et de gros CHUT destinés visiblement à ramener le si-

lence. S'ils se précipitent de l'autre côté, ils verront alors une petite échelle poser contre le mur. Cinq Faucons au pied de l'échelle et un en train de la gravir sont en train de se pousser en s'insultant. "C'est de ta faute, tête de mort !" puis ils commenceront à en arriver aux mains au moment où ils apercevront les personnages. Une bataille s'engagera alors à laquelle participera bien entendu Orock. Les Faucons sont couards et pleutres mais ils se battront jusqu'au bout préférant mourir plutôt que de subir à leur retour la punition infligée à ceux qui ratent leur mission.

Pendant que le combat se déroule à l'extérieur, six autres Faucons ont franchi le mur d'enceinte et ont pénétré dans la maison. Si le combat met plus de dix rounds avant de s'achever, les Faucons à l'intérieur auront investi la maison et viendront de tuer Etienne. Ils s'attaqueront alors au laboratoire où se trouve Alin.

Un combat très bref s'engagera car le scientifique ne sait pas très bien se battre, il utilisera donc sa nouvelle arme (bonne expérience !) bien que celle-ci ne soit pas encore achevée. Elle permettra quand même de garder les Granbretons à distance jusqu'à l'arrivée des joueurs. Ceux-ci n'auront alors aucun mal à les vaincre et même à faire un prisonnier qui ne donnera aucune information hormis celles fournies plus haut. Alin remerciera alors chaleureusement les aventuriers et reconnaîtra son erreur. Il sera également très affecté par la mort d'Etienne.

Si les personnages jettent un regard dans le laboratoire, ils pourront voir nombre de plans, d'objets de toutes sortes, des alambics et des fioles contenant des liquides de couleurs différentes ainsi qu'une foule d'éprouvettes et autres bêchers. Sur la table de travail, on peut également voir une arme constituée d'une longue tige de métal terminée par une gâchette. Elle peut visiblement s'emboîter dans un tuyau relié à un conteneur en métal.



Une Mission Sans Problème

Alin demandera alors aux personnages s'ils acceptent de rester chez lui pour la nuit. Au matin si les joueurs le veulent, ils pourront raconter leur aventure de la nuit à Ilora de Winck. Très contente d'eux, elle les félicitera et leur dira que cette défaite des Granbretons est pour elle une petite partie de sa vengeance qui s'accomplit. Si les joueurs ne le font pas, Orock lui ne s'en privera pas. Aussi durant la journée, la Vipère rendra visite à Alin et s'entretiendra avec lui pendant une bonne heure. Elle ne laissera rien filtrer de cet entretien aux joueurs. En fait elle vient de se mettre d'accord avec le scientifique pour que celui ci vienne chez elle pendant que les aventuriers feront diversion en continuant à garder le laboratoire. Elle compte ainsi l'endormir pour l'enlever à l'insu de tous et en particulier des personnages.

Le soir venu, et avant que les personnages ne viennent prendre leur tour de garde, Alin se rendra chez la Granbretonne comme un agneau se jetant dans la gueule du loup (de la Vipère). Les joueurs prendront donc leur tour de garde habituel. Deux possibilités leur permettront de remarquer la disparition du scientifique. D'une part, ils peuvent s'enquérir de son état de santé et ils rencontreront alors dans la maison un serviteur d'Ilora qui leur dira que par mesure de protection sa maîtresse l'a conduit chez elle. D'autre part, ils pourront remarquer en réussissant un jet en Voir que s'il y a bien de la lumière dans le laboratoire, aucune ombre ne semble s'y déplacer.

Il ne leur restera alors plus que le choix de la maison de la Vipère. En arrivant les joueurs constateront que la porte d'entrée est ouverte et qu'il n'y a personne. S'ils fouillent la maison, ils pourront descendre à la cave où se trouve le laboratoire de la Granbretonne et là... un spectacle horrible les attend.

Sur une grande table se trouve allongée une forme humanoïde dont tous les membres ont été sectionnés, les yeux pendent en dehors de leurs orbites et le crâne ouvert dévoile un cerveau encore vivant sur lequel tombe goutte par goutte de l'acide donnant au corps des soubresauts hystériques. Sur les étagères on peut voir de nombreux bocaux remplis d'organes aussi divers que des mains, des oreilles et même un pénis complètement pelé et découpé en tranches dans le sens de la longueur. Le mur du fond est rempli d'instruments et de machines qui donnent froid dans le dos à toute personne imaginant leur utilité. Sur le ventre de victime, ils pourront également trouver, planté à l'aide d'un scalpel, un message de la Vipère " Merci de m'avoir aidée à remplir ma mission, l'Empire vous en sera reconnaissant tout le reste de votre vie qui risque maintenant d'être très courte."

Au moment de sortir de la maison, ils verront apparaître devant eux Orock qui n'aura à leur égard aucune intention bienveillante.

Après le combat, deux choix s'offrent aux personnages soit ils poursuivent directement la Granbretonne, soit ils

Fusil à Acide
Difficulté Mécanique 30 sans plan, avec plan 5

Ce fusil qui ressemble fortement à un lance flamme moderne possède un réservoir d'acide que l'on accroche au dos et qui est relié à la crosse du fusil par un tuyau souple. Le corps du fusil ressemble à un crotale se redressant pour cracher de l'acide par sa gueule béante. Il occasionne 4D8 points de dégâts et attaque les armures et les armes.
On peut l'utiliser avec la compétence Lance Feu sans aucun malus. Sa portée est de cinquante mètres.

Caractéristiques des Personnages Non Joueurs

Etienne : 71 ans, serviteur

Caractéristiques		Compétences
FOR	7	Ecouter 30 %,
CON	8	Eviter 30 %
TAI	12	Premiers Soins 50 %
INT	12	Connaissance de la Mécanique 25 %
POU	11	Connaissance de l'Electricité 25 %
DEX	13	Voir 30 %
CHA	9	

PdV : 8

Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	30 %	1D6	30 %

Première Patrouille Granbretonne : ordre du Faucon

Caractéristiques		Compétences
FOR	12	Tenir l'Alcool 45 %
CON	14	Chanter Faux 55 %
TAI	13	Se Pousser 45 %
INT	10	Voir 21 %
POU	11	
DEX	9	
CHA	10	
SAN	55	

PdV : 15

Armure : Plaques avec heaume 1D10+2

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	40 %	1D10+1	35 %

Compétence : , , ,

Deuxième Patrouille Granbretonne : ordre du Faucon

Caractéristiques		Compétences
FOR	15	Voir 45 %
CON	16	Ecouter 33 %
TAI	15	Eviter 25 %
INT	14	Equitation 60 %
POU	13	
DEX	14	
CHA	12	
SAN	51	

PdV : 19

Armure : Plaques avec heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	55 %	1D10+1+1D6	50 %
Dague	40 %	1D4+2+1D6	38 %

peuvent passer chez Alin récupérer des armes plus technologiques comme l'un des fameux fusils à acide qu'ils n'auront aucun mal à monter avec un jet en Connaissance de la Mécanique.



Poursuite de la Dernière Chance

Il sera très facile de suivre les traces de la Granbretonne. Celle ci s'est enfuie en chariot et laisse des traces très profondes dans le sol. Il est en effet très chargé car Ilora de Winck a récupéré tout le matériel qu'elle pouvait emporter.

Les joueurs pourront ainsi suivre le chariot qui se dirigera vers le nord. Ils pourront le rejoindre au bout de deux heures environ. Il sera escorté par un groupe de dix Faucons qui eux, seront d'excellents combattants. Ils protègeront le chariot au péril de leur vie. Si les personnages les combattent de jour, ils ont toutes les chances d'y rester ou de perdre la trace de la Vipère et de son passager. Il serait préférable d'attendre la nuit. Le camp est alors installé et deux Faucons sont désignés comme sentinelles, deux autres sont assignés à la surveillance d'Alin. Celui ci sera attaché et installé dans une tente à côté de celle d'Ilora.

Comme les Granbretons ne pensent pas se faire poursuivre par de minables mercenaires, la garde sera assez lâche. Tendre une embuscade sera alors une très bonne tactique qui permettra aux joueurs d'avoir le dessus. Quoiqu'il arrive Ilora a 80 % de chances de réussir à s'enfuir et sera aidée dans ce sens par les Faucons.

Par contre Alin lui pourra être récupéré à moitié drogué dans la tente. Les Faucons pourront prendre la fuite si leur chef est tué ou s'ils perdent 75 % de leur effectif. Après le combat, Alin sera ramené à Valence où il sera soigné. Le Maire de Va-

lence récompensera les joueurs en leur donnant 3 000 PA.



Epilogue

Au moment de l'invasion granbretonne , Alin n'avait toujours pas reçu ses crédits pour produire ses armes en grande quantité. De ce fait, toutes les craintes d'Huon se révélèrent inexistantes. Cette perte de temps inutile le mit dans une rage folle. Il fit donc exécuter Ilora qui avait été à la base de ce projet. La chute du Lyonois ne signifie pas pour autant la fin des aventures mettant en scène Alin. Celui-ci dégoûté par les autorités qui n'ont pas voulu de son invention peut très bien se retourner vers d'autres duchés ou sources de financement. Par exemple, imaginez la fuite des personnages en compagnie d'Alin vers les contrées avoisinantes. Si vous aimez les aventures avec un zeste de diplomatie, vous pouvez diriger les aventuriers vers la Loreine où ils pourront tenter de rencontrer la duchesse afin de lui présenter l'invention d'Alin. Bien qu'envahi, ce duché prépare discrètement la rébellion et Alin pourrait très bien intéresser la duchesse qui le ferait travailler dans ses laboratoires secrets mais ceci est une autre histoire qu'il vous reste à construire. Si vous préférez beaucoup d'action, organisez une fuite vers les Hautes Terres. Les personnages et Alin pourront alors faire connaissance avec les mutants et peut-être découvrir une ancienne cité des sciences.





Londra



Londra se divise en deux grandes parties, la cité impériale capitale de l'Empire Ténébreux, et les ruines de l'antique cité, abandonnées aux mutants et à la lie de l'empire. La cité habitée par les Granbretons, la véritable Londra, a été construite sur des ruines du passé. Celles-ci ont été arasées et il n'en reste rien.

Population	
Granbretons	12 millions
Esclaves	20 millions
Mutants	100 000

Pour les étrangers, Londra désigne la capitale de l'empire granbreton et les ruines qui l'entourent. Pour les Granbretons, Londra désigne la cité impériale reconstruite par la volonté de Huon. Les ruines sont dénommées par les Granbretons, le quartier des Sans Masques ou encore les Bas Fonds. C'est cette appellation qui a été retenue dans la présentation de la cité.



Les Galeries

Pour un visiteur étranger les grandes avenues de Londra paraissent bien vides. Peu de Granbretons s'y promènent. La plupart d'entre eux se déplacent dans Londra en utilisant les galeries souterraines. Ce choix s'explique par leur aversion du soleil. Même si une brume épaisse recouvre Londra, la majorité des Granbretons resteront dans les galeries et leurs appartements aux fenêtres étroites comme des meurtrières.

Les galeries ne se ressemblent pas toutes. Certaines larges et hautes permettent à des légions entières de traverser la ville. D'autres plus petites relient simplement une demeure à une autre. Les galeries se différencient aussi par leur profondeur.

Le premier niveau comprend les galeries mineures qui relient les demeures entre elles ou servent à desservir les habitants des quartiers. Ces galeries permettent tout juste à deux personnes de se croiser. Des escaliers en colimaçon les relient à la surface. Ce réseau est le plus dense et ces passages, tels des capillaires, tissent une toile sans déchirure sous Londra.

Le deuxième niveau se compose des galeries reliant les quartiers voisins. Ces passages sont plus vastes et permettent un trafic plus important.

Le troisième niveau comprend les voies impériales qui traversent Londra de part en part. Chacune de ces galeries offre une section de plus de trente mètres. De grands carrefours se situent à chacun de leurs croisements. Il existe en tout plus d'une vingtaine de voies impériales. Des plans inclinés permettent même aux chariots d'y accéder. Ces dernières galeries, à la différence des autres, sont parfaitement rectilignes afin de faciliter le déplacement rapide de grandes masses d'hommes. Des dizaines de milliers d'escaliers relient ces différents niveaux entre eux. Des plaques en bronze portent les noms des galeries mais indiquent aussi les temples voisins et les bâtiments importants en surface.

La lumière dans ces galeries provient de globes à facettes enchâssés dans les voûtes. Ces globes contiennent un liquide mis au point par les Serpents. Il possède un très fort pouvoir luminescent. Cependant, la lumière émise tire sur le rouge orangé. Comme toutes les galeries sont construites en roche sombre, ces tunnels paraissent aussi obscurs qu'une tombe pour des yeux étrangers.

L'arrivée d'air dans ce réseau souterrain provient de centaines de grandes souffleries. De gigantesques soufflets de forge envoient dans les galeries de l'air frais. Ceux-ci sont animés par de grandes roues dans lesquelles marchent des esclaves.

A une profondeur encore plus importante que celle des grandes voies, on peut trouver les galeries de la Sororité, craintes des Granbretons. Pour plus de renseignements à ce propos, reportez vous au chapitre des Ordres Granbretons.



Les Rues

Les rues de Londra sont très larges. Elles mesurent toutes entre dix et vingt mètres. Leur sol est constitué d'une substance pierreuse sombre et homogène. Il s'agit d'une roche artificielle, créée par les Serpents.

Aucun arbre ou autre végétation ne borde ces avenues. Par contre, toutes les façades ont été sculptées, chargées de bas reliefs ou de niches renfermant des statuettes. Régulièrement des statues ornent les carrefours. La plupart du temps, celles-ci représentent l'empereur ou un grand dignitaire du passé ou même un héros encore de ce monde. Ainsi on compte à Londra pas moins de 12 statues représentant Méliadus.

Du fait de l'aversion des Granbretons pour la lumière, les piétons sont peu nombreux dans ces rues. Elles sont le domaine de chasse des Visons. De ce fait, elles y attirent leurs clients. Si les Visons abandonnaient les rues de Londra, il y a fort à parier que ces dernières seraient vraiment désertes.

Les carrosses de la noblesse aux rideaux noirs tirés circulent dans ces grandes avenues, habituellement très vite. Certains demandent même à leur cocher de faire galoper leurs chevaux.



La Brume

Du fait de son climat, une brume épaisse recouvre habituellement Londra. En temps normal, elle envahit la cité de jour comme de nuit limitant la visibilité.

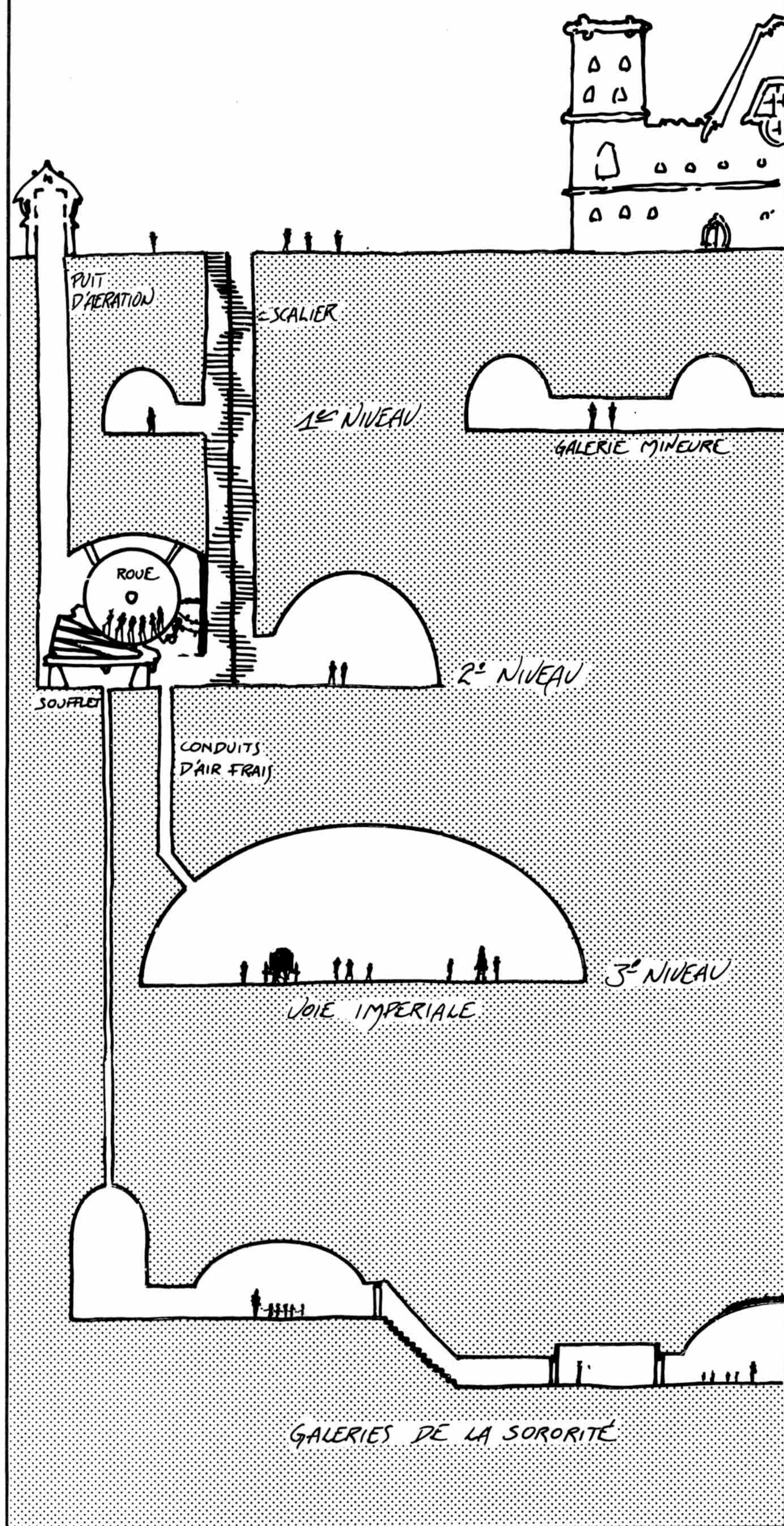
Parfois le vent du large ou le soleil réussissent à la dissiper. Les rues de Londra n'en sont pas alors pour autant livrées à la morsure cruelle du soleil. Les Serpents ont construit à travers et tout autour de Londra des centaines de hautes cheminées qui déversent par temps clair ou grand vent des flots d'une fumée épaisse.

Il suffit de quelques heures pour que ce brouillard artificiel envahisse la grande cité. Par souci d'esthétisme, les Serpents ajoutent parfois à la fumée des colorants différents pour chaque cheminée. Ainsi lorsque les fumées se rencontrent, les teintes se mélangent et s'unissent en de nouvelles couleurs.



Se Déplacer à Londra

Pour un Granbreton se déplacer à Londra ne pose aucun problème. Tous connaissent très bien la cité et ont le droit de circuler librement. Cependant, ils doivent répondre aux



questions posées par les patrouilles de l'ordre du Chat, chargées de la sécurité de la cité. Il existe cependant des lieux interdits ou à entrée restreinte. Par exemple, seuls la noblesse, les prêtres, les connétables et grands connétables ont libre accès au palais impérial. Tout autre Granbreton doit montrer une invitation ou un laisser passer. Les Mantes qui gardent l'entrée ne sont pas là pour plaisanter. Les temples des ordres ont leurs propres lois suivant les amitiés ou inimitiés entre ordres. Ainsi un Chien se verra-t-il refuser l'entrée du temple du Loup. A moins qu'on ne le laisse entrer afin de passer un bon moment en sa compagnie. En général un temple est interdit aux Granbretons d'un autre ordre, à moins de posséder un laisser passer. Les seuls à entrer partout sont les prêtres, les Lièvres du fait de leur mission de porteurs de missives et les Mantes.

Les étrangers présents à Londra, marchands ou ambassadeurs, ont une autonomie de déplacement plus restreinte. Les marchands ne peuvent sortir du quartier qui leur est réservé à moins d'être invités par un dignitaire impérial. Les ambassadeurs bénéficient pour leur part de chaperons qui les emmènent dans les lieux qu'ils doivent voir. Ainsi si l'empire veut impressionner un ambassadeur, on lui fera visiter les arsenaux et assister à l'entraînement des ordres guerriers. Par contre, si la diplomatie exige de mettre en avant les valeurs civilisatrices de la Granbretanne, on lui montrera des érudits, des spectacles raffinés et élégants.

Il existe deux types d'esclaves à Londra, ceux appartenant à un ordre et trimant pour celui-ci et les esclaves qui sont propriétés d'un maître individuel. Seuls ces derniers ont le droit de circuler à Londra pour satisfaire les désirs de leur propriétaire. Ces esclaves personnels portent des marques, tatouages, colliers, scarifications ou autres les désignant comme tels et les protégeant normalement de la vindicte des autres Granbretons. La loi granbretonne interdit que

l'on vole ou détruise le bien d'un autre Granbreton. Les esclaves appartenant à un ordre sont emprisonnés dans le temple de l'ordre pour leur vie entière qui prend fin lorsqu'ils sont remis aux Crânes pour participer à la coloration de la Thames ou toute autre festivité.



La Sécurité

La sécurité dans Londra revient à l'ordre du Chat. Les Granbretons appartiennent à des ordres et connaissent les mots obéissance et discipline. Pourtant les rivalités entre ordres guerriers sont puissantes et les âmes de ces féroces combattants s'échauffent vite lorsqu'ils sont gardés loin des guerres. Aussi des bagarres éclatent fréquemment pour le moindre prétexte. Par le passé, elles se sont même transformées en véritables batailles rangées mettant aux prises plusieurs milliers de combattants. Il revient aux Chats d'arrêter les fauteurs de troubles et d'empêcher que ces bagarres n'enflamment tout un quartier. Certains ordres possèdent des guerriers plus puissants que ceux du Chat, mais ces derniers bénéficient de l'autorité de l'Empereur. Tout Granbreton qui refuse d'obtempérer aux ordres d'un Chat passe devant un tribunal qui peut le démasquer. Ceci calme bien des esprits.

Les esclaves envoyés en mission à travers Londra risquent bien souvent d'être insultés ou molestés par les Granbretons. Du moment qu'il ne s'agit pas d'un esclave porteur de la marque d'un noble ou d'un connétable, les Chats ont l'habitude de tourner le dos.

Les étrangers ont intérêt à être accompagnés d'un dignitaire de l'empire lorsqu'ils visitent Londra. Sinon le premier Granbreton rencontré s'intéressera fort à eux. En effet, une prime de 50 000 A est remise à toute personne qui capturera vivant un espion.

S'Evader de Londra

La question est double suivant que l'on est esclave ou sans masque. Un esclave ayant le droit de circuler peut avec un peu d'audace et de réussite disparaître dans les bas fonds. Il ne restera plus alors qu'à quitter la Granbretanne, ce qui un problème autrement plus ardu. Contacter discrètement les marchands étrangers venant à Londra tient de la gaffe monstrueuse. Les marchands qui commercent avec les Granbretons sont vénaux et sans aucune morale. Ils ne veulent pas perdre de si bons clients pour un misérable. Ils se feront une joie de remettre le captif aux Granbretons. Contacter des ambassadeurs est aussi périlleux. Tout comme les marchands, ceux-ci sont surveillés par les Granbretons. De plus, aucun ambassadeur ne souhaite faire échouer sa mission pour sauver un pouilleux.

Le problème qui se pose à un sans masque consiste à quitter la Granbretanne. Référez vous au chapitre des Ordres à la partie des sans masques pour plus de détails à ce propos.



La Thames

Les flots du vieux fleuve traversent Londra de part en part. Les navires de guerre ou les barges chargées à couler de richesses produites en Europe remontent le fleuve jusqu'à Londra. En aval du fleuve la navigation est très dense. Les quais longeant la Thames ne désemplissent pas d'esclaves déchargeant du butin et de guerriers des ordres du Poisson, du Requin ou du Serpent de Mer s'affairant avant le départ.

Avec la voie menant au Pont d'Argent, la Thames constitue la seconde artère de l'Empire Ténébreux. Tout le trafic maritime part de Londra et y revient. Tous les navires granbretons sont construits dans les arsenaux de cette cité.

Le Pont des Derniers Soupirs

Ce pont enjambe la Thames d'un seul élan, sans le moindre pilier. Comme tous les ponts de Londra, la hauteur de son tablier permet aux navires de guerre de l'empire de naviguer sans aucun problème. Il s'agit du pont le plus en amont de la cité. Il n'en existe aucun autre avant lui sur la Thames.

Le Pont des Derniers Soupirs est la propriété de l'ordre du Crâne. Tout en métal et peint d'un blanc livide, deux statues encadrent sa voie de part et d'autre. Elles représentent des allégories célestes de l'ordre de la mort. Un étranger y verra plutôt des scènes de torture et de mutilations insoutenables. Tout le long du pont sont alignées d'étranges machines évoquant l'étal du boucher, une scierie ou un pressoir géant. Ces machines permettent d'extraire le sang des esclaves qui y sont jetés vifs. Très bien conçues, elles n'en perdent pas une goutte et agissent rapidement. Ainsi un homme est pressé comme une orange en moins de trente secondes. Des equipes de Crânes parfaitement entraînées peuvent ainsi presser plus de 10 000 personnes par heure sur ce pont. Le sang obtenu tombe dans la Thames et donne ainsi au fleuve sa couleur rubis tant appréciée lors des jours de festivités impériales, entre autres pour l'anniversaire de l'empereur.

Les autres jours, les Serpents déversent de ce pont différents colorants dans la Thames. Suivant les mois, la Thames ressemblent à un flot d'or, de bronze ou d'ébène.

Le Pont des Mantes

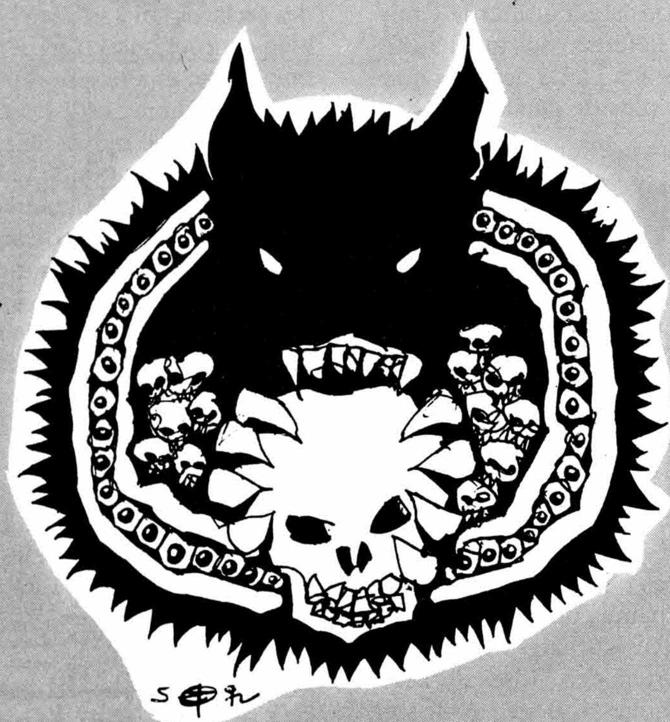
Ce pont sort directement du palais impérial. Il porte une quantité extravagante de statues à l'effigie des Mantes. Une solide garde de cet ordre veille sur celui-ci. Ce pont est peu employé, seuls les nobles y passent dans leurs carrosses.

Nos crocs ont déchiré la gorge des rois de Scandie
Nos griffes ont lacéré les princesses de Germanie
Nos poils sont tachés de votre sang et de vos pleurs.

L'Europe pour territoire de chasse, les hommes pour gibier,
Ni pitié, ni amour, ni fraternité, ni compassion
Les loups chassent, tuent et dévorent.

Courez, fuyez, implorez nous, apprenez à nous craindre,
Nos yeux rougeoient devant vos cités en flammes
Nos hurlements annoncent souffrance, mort et apocalypse.

Champ de marche des Loups



Blason de la VI légion de l'ordre du Loup.

Le Pont de l'Océan

Il s'agit du pont le plus en aval de Londra. C'est le dernier que franchissent les navires avant de quitter la cité. Les piliers qui le soutiennent de chaque côté de la rive sont en réalité deux forteresses. Ce pont, le plus ancien de Londra, avait pour fonction première d'empêcher toute intrusion par la Thames d'une flotte ennemie. Cependant, depuis des siècles la puissance de la flotte impériale lui a enlevé toute utilité. Les deux forteresses, tels deux hauts piliers de fer, ont conservé leur armement et leur garnison de Chèvres. En effet, la défense de la cité est traditionnellement le fait de l'archiduc de Londra, actuellement Mygel Holst.

Les Arsenaux

Les arsenaux veillent à la construction des navires de la flotte impériale et à leur entretien. L'ensemble regroupe une quantité de grands bâtiments massifs longeant la Thames. De grandes écluses permettent aux navires de passer du fleuve aux cales sèches des grands bâtiments. Pareillement, de grandes portes d'acier ferment complètement ces constructions. La lumière du jour y entre uniquement lors de l'entrée ou de la sortie d'un navire. Les arsenaux peuvent lancer tous les mois plus de vingt navires de guerre de première ligne et une trentaine de navires de commerce. La construction d'un grand navire de guerre prend un peu plus d'un an. Leur réalisation nécessite la participation de Cyclopes, de Serpents et de membres des ordres marins.

Les Entrepôts

Des centaines de cubes de pierre d'une laideur repoussante longent la Thames de part et d'autre. Il s'agit des entrepôts où sont stockés les biens et les vivres ramenés d'Europe.



Les Temples des Ordres

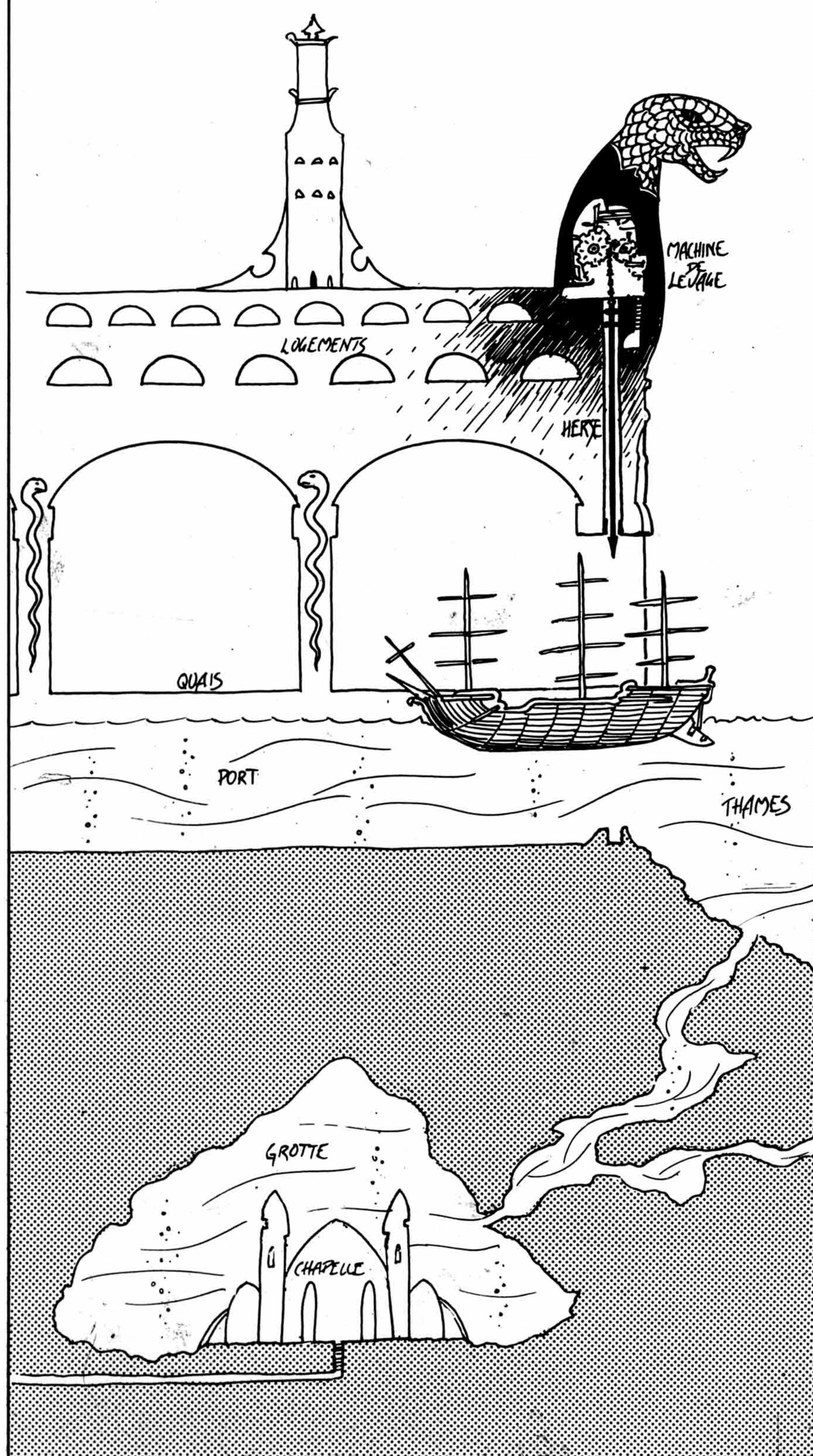
Chaque ordre granbreton possède son temple à Londra, à l'exception de l'ordre du Corbeau situé à Deauvre et celui de la Pieuvre bâti à Karlay. Le temple d'un ordre a de nombreuses fonctions qu'elles soient réelles ou symboliques. Tout d'abord, le temple doit de par son architecture et sa splendeur défendre la réputation de l'ordre. Chaque Granbreton doit ainsi verser une partie de ses revenus à l'ordre pour l'entretien, la reconstruction, l'amélioration du temple. La rivalité entre ordres se retrouve au niveau de la décoration des temples. Ceux-ci bénéficient dès lors d'énormes moyens. Qui plus est tous les grands connétables veulent égaler la splendeur du palais impérial, temple de l'ordre de la Mante. Ils préfèrent donc dépenser leur fortune dans leur temple plutôt que dans leur palais personnel qui leur importe peu somme toute.

Les murs des temples sont donc gravés et décorés de bas reliefs. Les statues se comptent par centaines. Les métaux précieux sont employés en quantité incroyable. L'or, l'argent, le bronze ornent les portes, les escaliers, les fenêtres, le mobilier. Tous les ouvrages d'art pillés en Europe servent également à la décoration des temples. Les Granbretons n'hésitent pas non plus à faire appel à des architectes ou des artisans étrangers pour rehausser la splendeur de leurs temples. De telles personnes bénéficient de traitements de faveur dépendant bien sûr de leur talent. Ainsi, Huillam d'Averc qui refit les façades de l'ordre du Sanglier et la décoration intérieure reçut un titre de connétable.

Les temples sont des constructions gigantesques. Ils doivent accueillir tous les membres de l'ordre. Aussi, ils forment de véritables villes dans la ville et ne sont pas de simples bâtiments. Ainsi l'ordre du Loup qui compte plus de cinquante légions peut abriter ses 200 000 hommes dans son Temple.

Chaque temple est indépendant. Il possède sa propre armurerie, ses dépôts de vivres, ses cuisines où travaillent des armées d'esclaves, ses écuries... A partir du moment où un jeune Granbreton entre dans un ordre, le temple devient son foyer, sa demeure comme l'ordre devient sa famille. Les jeunes Granbretons sont ainsi formés des années durant dans le temple. Ils peuvent en sortir le jour où ils sont définitivement acceptés. A ce moment, ils remplacent leur masque de cuir par le véritable masque de l'ordre qui leur est remis par un connétable, voir le grand connétable pour les meilleurs. Le temple assume également une fonction symbolique. C'est là que vit l'esprit de l'ordre. Certains Granbretons croient qu'il existe véritablement un esprit surnaturel qui illumine les meilleurs de l'ordre. Plus concrètement, chaque temple possède un hall de la gloire, un de l'infamie, une chapelle et des catacombes.

Le hall de la gloire abrite tel un musée, les signes et les vestiges des actes héroïques et des prouesses de l'ordre. On y trouve les décorations impériales remises pour la capture d'une cité, une bataille remportée mais aussi les dépouilles des vaincus, étendards capturés, couronnes et sceptres royaux, voir de glorieux ennemis momifiés. De grandes plaques de bronze gravées relatent les hauts faits de l'ordre et les noms de ceux qui se sont illustrés. Chaque membre d'un ordre connaît ce lieu par coeur et rêve de voir un jour son nom y figurer.



Le hall de l'infamie renferme les preuves des échecs de l'ordre, de ses faiblesses, de ses fautes, les noms de ceux qui ont failli ou ont été démasqués. Chaque Granbreton connaît également cette salle et la considère comme une blessure personnelle et toujours ouverte. Tous veulent effacer les fautes du passé, racheter leur gloire et tuer les traîtres encore en vie. Ceux qui ont commis des fautes mineures y sont envoyés afin de méditer.

La chapelle est le lieu le plus sacré d'un temple. C'est là que les grandes cérémonies ont lieu. Les jeunes y reçoivent leur masque, les héros leur décoration ou leur promotion...

Les catacombes se situent aux tréfonds des temples. Toutes les dépouilles des membres d'un ordre y sont enterrées. Les morts en terre étrangère sont brûlés, leurs cendres mises dans des urnes d'argent et ramenées à Londra. La plupart des morts ne possèdent qu'une seule plaque où sont gravés leur nom et une formule glorifiant leur service. Les héros et les dignitaires bénéficient de tombeaux où sont portés leurs hauts faits.

Temple des Serpents de Mer

Le Serpent de Mer est le premier ordre maritime, nul autre ne conteste sa supériorité. Comme toutes les confréries dévouées à la maîtrise des sept mers, leur temple se dresse sur les rives de la Thames. Il couvre plusieurs dizaines d'hectares. Un gigantesque serpent de mer trône au sommet du temple.

Le temple des Serpents de Mer ressemble à une sinistre forteresse. Entouré de hautes murailles surmontées de créneaux et de lourdes tours carrées, la seule ouverture donne sur la Thames. Cette porte est assez grande pour laisser passer les grands voiliers de l'ordre. En temps normal une herse imitant les crocs d'une gueule monstrueuse en ferme l'accès aux navires. Toute

une machinerie permet de lever cette herse de plusieurs dizaines de tonnes. En une occasion, un navire Requin égaré dans la brume s'est aventuré dans cette gueule. Repéré comme un intrus, les Serpents de Mer ont libéré leur herse. Dans sa chute, celle-ci a envoyé par le fond le navire du jeune ordre.

Toute la surface du temple a été creusée pour former un grand bassin. Celui-ci peut accueillir les deux tiers des navires de l'ordre, soit plus de deux cents vaisseaux de guerre. Des cales sèches ont été creusées tout autour afin de permettre le radoubement de trente navires à la fois. Ces cales sèches sont parmi les plus grandes d'Europe. Les Serpents de Mer possèdent en effet les plus grands navires de tout l'empire.

Les étages supérieurs renferment des logements et autres salles de l'ordre. Cependant les équipages ne quittent jamais leur navire même à quai.

La Chapelle

Cette salle se situe dans les tréfonds du temple, dans une caverne entièrement inondée en dessous du bassin. La chapelle de l'ordre possède des murs réalisés dans un verre particulièrement résistant monté sur une armature métallique ciselée en forme de longs serpents marins. Les hautes parois ont été peintes, tels des vitraux, aux exploits de l'ordre. Plus de 10 000 personnes peuvent assister aux discours du grand connétable et aux cérémonies d'initiation. Des projecteurs lumineux ont été installés dans la caverne entourant la chapelle. Ils permettent de contempler les serpents capturés dans les mers du sud. Ces derniers se sont bien acclimatés à ce bassin artificiel. Certains dépassent même dix mètres et ils pullulent dans la caverne.

A la différence d'autres ordres, les Serpents de Mer essayent toujours de capturer le maximum de personnes. Celles-ci ne sont ni vendues, ni remises aux Crânes. Toutes sont jetées comme pitance dans ce bassin. Des sas dans la chapelle permettent d'expédier dans la caverne les victimes par fournées entières. Le fond de la caverne est tapissé d'ossements humains sur une couche de plusieurs mètres.

L'Armurerie

Cette grande salle voûtée abrite des centaines de canons feu, des milliers d'armures, de haches, d'épées et d'arbalètes.

Le Hall d'Honneur

Cette vaste pièce renferme toutes les proues des navires coulés par l'ordre. Elles se comptent par milliers.

Bibliothèque des Cartes

Cette tour occupe dix étages tapissés chacun de casiers où sont rangées toutes les cartes maritimes et côtières rassemblées ou dessinées par l'ordre. Des centaines de copistes y travaillent avant les invasions afin de fournir à chaque navire les cartes qui lui seront nécessaires. Cette bibliothèque contient même d'antiques cartes des côtes de l'Amarekh et de l'Asia Communista.

Bibliothèque des Livres de Bord

Cette autre tour renferme les livres de bord écrits au jour le jour par les capitaines des navires de l'ordre et ce depuis des siècles et des siècles. Leur nombre est incalculable. Ils relatent quantité de phénomènes mystérieux rencontrés au travers des mers. On y parle d'orages de glace, de tempêtes de mer en fusion...Pareillement les créatures monstrueuses rencontrées sont légions. Chaque livre est contenu dans un grand coffret métallique parfaitement étanche et frappé du sceau de l'ordre. L'accès à cette tour comme à la bibliothèque n'est autorisé qu'aux commandeurs et connétables de l'ordre. Tout autre Granbreton doit recevoir une autorisation du grand connétable des Serpents de Mer ou être mandaté par l'empereur en personne.

Temple des Serpents

Le temple des Serpents est le plus grand de tout Londra. Il couvre à lui seul la superficie d'une ville. Il s'agit en réalité d'une ville dans la ville.

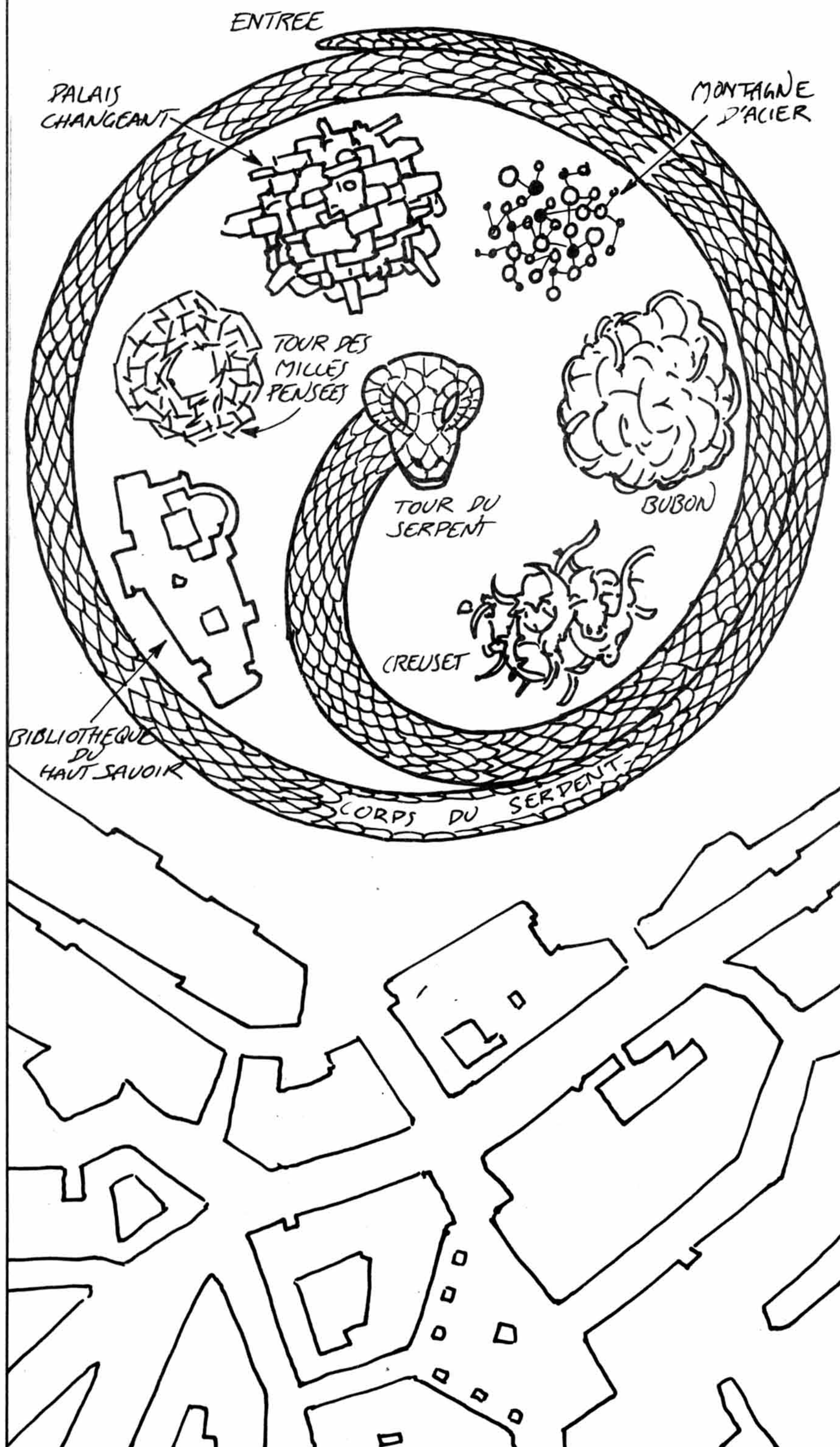
La Tour du Serpent

Cette tour se situe au coeur du temple des Serpents. Elle est construite à l'effigie d'un serpent au corps dressé, la gueule ouverte prête à mordre. Il s'agit d'une des plus hautes tours de Londra après celles du palais impérial. Elle dépasse en effet plus de cinq cents mètres de hauteur. Toute sa surface a été sculptée afin d'imiter des écailles. Toutes ont été recouvertes de feuilles de métaux précieux faisant de la tour une mosaïque de couleurs. Les yeux du serpent se composent de structures hémisphériques sur lesquelles ont été enchâssés des millions de diamants. Les brasiers brûlant dans la gueule du serpent se reflètent dans ces précieux miroirs et renvoient des rayons de lumière visibles de tout Londra. De la gueule s'échappent les volutes d'une lourde fumée qui tombe pesamment vers le sol. Cette fumée sombre et opaque est l'une de ces brumes artificielles que les Granbretons produisent afin d'obscurcir leur ville et de se protéger eux mêmes de l'éclat du soleil.

Un escalier intérieur permet d'accéder au brasier ou au sommet de la tour. C'est dans ce brasier que sont jetées les dépouilles des connétables de l'ordre. A sa base, la tour se prolonge sur le sol tel le corps d'un serpent. Cette muraille haute de vingt mètres entoure complètement le temple des Serpents.

Le Corps du Serpent

Il s'agit du prolongement de la tour du serpent. Il entoure le temple de cet ordre. Il s'agit d'une sorte de muraille creuse au toit ovale. Le corps s'enroule plusieurs fois tout autour du temple. Plusieurs portes successives ferment ce passage. La première est en plomb, la suivante en



acier, la troisième en bronze, la quatrième en argent, la cinquième en or et la dernière en cristal. Cette enfilade de portes constitue le seul accès au temple au niveau du sol. Par ailleurs, plusieurs galeries souterraines permettent d'y accéder, des aires d'atterrissage sont également prévues pour les ornithoptères.

Les prêtres, les Serpents, les membres des ordres du savoir et les Mantes accèdent librement au sanctuaire des Serpents. Les autres doivent montrer un ordre impérial ou un laisser passer.

La Cathédrale du Savoir Révélé

Ce bâtiment remonte à l'antiquité de la Granbretanne. A moitié détruit lors du Tragique Millénaire, les Serpents l'ont reconstruit suivant des archives d'époque. A l'origine, il s'agissait d'un lieu de culte voué à l'adoration de la souffrance symbolisée par un crucifié. Les Serpents en sont particulièrement fiers et y voient la preuve de la supériorité de leur race déjà dans les âges révolus.
Cette cathédrale sert de temple aux Serpents pour leurs cérémonies. C'est là que sont intronisés les nouveaux membres et que le grand connétable s'adresse à ses fidèles Serpents. Les antiques cloches de cette cathédrale rythment la vie de l'ordre des Serpents.

Le Creuset

Il s'agit d'une construction entièrement métallique qui abrite les laboratoires et les ateliers de la Légion du Métal. Elle ressemble à un enchevêtrement de corps métalliques à l'image d'animaux grotesques, de crapauds, de salamandres, de serpents... L'ensemble dépasse plus de cent mètres et occupe plusieurs hectares. Les fumées provenant des forges sortent des narines de ces créatures métalliques et leur gueule crache des jets d'acier en fusion par intermittence. L'intérieur résonne de bruits violents et saccadés. On peut y discerner le son des marteaux de plusieurs tonnes froissant les tôles, le

crépitement des forges, le sifflement de soufflets. Des milliers de Serpents travaillent jour et nuit dans ce décor infernal. Leurs laboratoires sont envahis de câbles, de creusets, de tables d'outils, de râteliers, de tas de scories, de livres aux épaisses reliures d'acier clouté et frappées du sigle de l'ordre. Les ventres des gigantesques bêtes métalliques renferment des milliers d'esclaves utilisés pour tester le matériel. Ainsi les épées des connétables sont éprouvées en tranchant et perforant au moins deux esclaves.

Le Bubon

Il s'agit des laboratoires de la Légion de la Chair qui regroupe les spécialistes de la biologie. Leur domaine ressemble à un énorme dôme recouvert d'une étrange substance rose de laquelle coule une lymphe nauséabonde et dont émergent des pseudopodes grassouillets. Le dôme se compose en fait d'une ossature sur laquelle a poussé un tissu vivant issu de méduses mutantes découvertes dans les mers mortes. Cette matière vivante se nourrit de corps en décomposition. Les Serpents jettent donc sur cette masse gluante les cadavres de leurs cobayes esclaves et de leurs serviteurs insolents ou peu zélés. Les pseudopodes se chargent d'étrangler les créatures vivantes qui sont données en pâture. En plus du décorum, cette chose vivante sert aussi de matière première aux Serpents pour leurs expériences et travaux.

L'intérieur du bubon est aménagé et décoré comme une suite de trachées, d'intestins, de vaisseaux sanguins et autres organes. Les matériaux utilisés en rendent la texture et la couleur. Ainsi, les couloirs intestins ont des parois et un sol mou dans lesquels on s'enfonce jusqu'au mollet en faisant par la même suinter un liquide jaune et odorant. Les poutres et toute la structure du dôme ressemblent à des ossements, crânes, mâchoires, côtes et autres os longs. Les portes ressemblent à des sphincters qu'il faut traverser... Tout ce décorum est jugé excessif par les autres légions du Serpent. Les prêtres ont même demandé à cette légion si ses membres appartenait à l'ordre de l'Art ou des Serpents. Finalement, les souterrains du dôme sont occupés par une série de cuves emplies d'acides divers dans lesquels sont jetés les cobayes morts. Par une alchimie raffinée, les fluides sortant de ces cuves sont différenciés et récupérés dans divers réservoirs. Le résidu inutilisable sert d'engrais pour les roseraies des Serpents.

Une grande salle du dôme abrite une collection des espèces mutantes, vivantes ou non. Les spécimens sont contenus dans de grandes cuves de formol. Le dôme est réputé parmi tous les Serpents pour son odeur pestilentielle qui imprègne les vêtements des Serpents y travaillant. Pareillement, leurs salles de vivisection sont les endroits les plus craints des esclaves à Londra.

La Montagne d'Acier

Il s'agit des laboratoires de la Légion de la Foudre qui regroupe les spécialistes de l'électricité. Leur bâtiment ressemble à un agglomérat de tourelles. Celui-ci est surmonté d'un cône effilé formé d'entrelacs d'acier et terminé par une aiguille élancée. Cette construction a été conçue pour capter la foudre et la conduire dans les tréfonds du bâtiment où l'énergie céleste est emprisonnée dans de hautes colonnes noires perdues dans d'immenses cavernes silencieuses.

Le Palais Changeant

Il s'agit du domaine de la Légion de la Transmutation regroupant les Serpents spécialistes de la chimie. Le bâtiment ressemble à un palais aux formes plutôt lourdes. Il est composé de nombreux corps de bâtiments enchevêtrés les uns dans les autres, créant de la sorte un véritable labyrinthe. La matière dans laquelle tout le palais de cette légion est construit provient du savoir de ces Serpents. Suivant les variations de température et de luminosité, son apparence, sa couleur et sa texture changent. A l'aurore en été, le palais paraît être construit en marbre blanc d'Italia. Au crépuscule en automne, il semble bâti tout en bronze...

Ce palais est l'endroit du temple des Serpents où les consignes de sécurité sont les plus draconiennes. Par le passé, tous les Serpents de cette légion ont péri en une heure du fait d'une expérience ratée sur un gaz toxique. Pour prévenir un tel danger, les laboratoires sont séparés par des portes étanches et incombustibles. D'autre part, un esclave est maintenu en vie dans une petite cage dans chaque pièce. Ceci permet de mesurer l'empoisonnement de l'air en fonction des râles des captifs. Les laboratoires regorgent de cornues, de bocaux aux poudres mystérieuses, de grands parchemins noircis de schémas cabalistiques. Chaque Serpent de cette légion dispose d'un esclave chargé de réaliser les manipulations dangereuses. L'espérance de vie de ces laborantins est réduite à quelques mois au bout desquels leurs poumons et leurs yeux sont brûlés, leurs mains dévorées par les acides et leur corps brisé par les explosions.

La Tour des Mille Pensées

Cette haute tour de verre aux facettes innombrables abrite la légion qui regroupe les explorateurs de l'âme humaine. A l'instar des membres de cette légion, cette tour inspire la crainte aux autres Granbretons. Certains en sont ressortis complètement fous alors qu'ils n'y avaient séjourné que quelques heures. On dit que les Serpents y cachent des miroirs qui rendent fous, des cristaux qui emprisonnent l'âme, des machines de fe semblables à des araignées qui déchirent l'esprit et bien d'autres secrets innommables, même pour un Granbreton. A plusieurs reprises, les prêtres ont demandé à Huon de dissoudre cette légion et de détruire la tour avec tout ce qu'elle renferme comme horreurs.

Les cris des cobayes appartenant à l'ordre du Serpent déchirent les tympans, mais ceux des malheureux tombant entre les mains de cette lé-

Plan de Londra

Légende :

1 - Thames
2 - Pont des Derniers Soupirs
3 - Pont des Mantes
4 - Pont de l'Océan
5 - Arsenaux
6 - Entrepots
7 - Palais Méliadus
8 - Palais Kalan
9 - Quartier Marchand
10 - Place de la Honte
11 - Place de la Sororité
12 - Palais Impérial
13 - Quartier Impérial
14 - Quartier Sans Masque
15 - Temple Araignée
16 - Temple Chacal
17 - Temple Chat
18 - Temple Chèvre
19 - Temple Chien
20 - Temple Crâne
21 - Temple Fourmi
22 - Temple Furet
23 - Temple Lion
24 - Temple Loup
25 - Temple Mante
26 - Temple Rat
27 - Temple Renard
28 - Temple Sanglier
29 - Temple Serpent
30 - Temple Serpent de Mer
31 - Temple de la Sororité
32 - Temple Taupe
33 - Temple Taureau
34 - Temple Vipère
35 - Temple Vison

gion glacent l'âme des plus endurcis. Leurs yeux semblent renvoyer l'horreur d'un enfer qui a dévoré leur être, le consumant entièrement en ne laissant que souffrance et folie.

La Bibliothèque du Haut Savoir

C'est dans ce bâtiment qu'est enfoui tout le savoir pillé par les Serpents à travers l'Europe. Source de puissance et richesse de l'empire, ces connaissances bénéficient d'une protection extraordinaire. L'accès à ce bâtiment est sévèrement réglementé, tout comme l'obtention de certains documents. D'ailleurs ces derniers sont classés par catégorie déterminant leur facilité d'accès. Un document classé libre peut être compulsé par tout Serpent sans aucune autorisation ou surveillance. Par contre, un document classé interdit sera inaccessible même à un connétable de l'ordre, à moins de savoir s'y prendre... De nombreux Serpents et Lézards travaillent dans les vastes salles lumineuses à copier des documents précieux. La Bibliothèque du Haut Savoir ressemble à une forteresse, minces fenêtres semblables à des meurtrières, portes renforcées et bardées de fer... La garde en est même assurée en temps normal par un bataillon de Mantes. Cela montre à quel point l'empereur tient à contrôler la source de sa vraie puissance.

Les Galeries

Comme le reste de Londra, le sous sol du temple des Serpents est truffé de galeries. Cependant, aucune communication ne les relie aux autres galeries qui creusent la cité. Une seule communication souterraine existe, celle qui mène aux profondes galeries de la Sororité. Toutes les demeures des Serpents, à l'exception des dignitaires possédant un palais, se situent dans ces galeries. A la différence des autres ordres, chaque Serpent bénéficie d'un appartement pour lui seul, même s'il n'est qu'un simple animal. Habituellement un tel logis se divise en une chambre, un salon et un bureau. Bon nombre de Serpents passent en effet leur temps de


Londra
0
5
10
15
20 km

Taverne du Crâne Edenté

repos à travailler sur leurs recherches. Certains Granbretons affirment même que les Serpents préfèrent leurs cornues aux charmes suaves des Visons pourtant si généreuses.



Les Palais

Les nobles et les connétables possèdent tous des palais à Londra. Pour ceux appartenant à un ordre, leur palais a une importance moindre. Il s'agit seulement d'un havre de solitude où ils peuvent concevoir à loisir leurs intrigues et leurs plans de conquête. Pour les nobles n'appartenant à aucun ordre, leur palais a une importance primordiale et bénéficie d'une architecture, d'une décoration, d'un luxe hors du lot. La plupart des palais ont été construits non loin du palais impérial.

Ces palais sont assez grands pour abriter une centaine de personnes. En effet, la noblesse granbretonne dispose d'esclaves en quantité surnuméraire.



Les Tavernes

Il existe des milliers de tavernes à Londra, toutes destinées à satisfaire les sens des fidèles serviteurs de l'empereur. La plupart de ces tavernes se situent sous la surface et on y accède bien sûr par les galeries. L'ordre du Vison s'occupe avec zèle de tous ces lieux de perdition. Aucun ne se ressemble, chacun a sa personnalité propre. Des tavernes sont même réservées à certains ordres. De même, certaines sont connues pour leurs spécialités exotiques...La morale interdit que l'on détaille ces divertissements particuliers.

Chaque taverne comprend une grande salle. Divers salons plus intimes rayonnent à partir de cette der-

nière. La sécurité est confiée à quelques hommes d'ordres guerriers.

Voici quelques noms de tavernes :

❑ **La Bergerie du Grand Bouc**, strictement réservée à l'ordre de la Chèvre.

❑ **Au Crâne Edenté**, la taverne préférée des Crânes.

❑ **La Meute Hurlante**, fréquentée par les Chiens et les Loups. Célèbres pour ses bagarres. A été fermée à plusieurs reprises.

❑ **Le Nid des Soupirs**, fréquentée par les beaux et les Chouettes.



Quartier des Marchands

Le quartier des marchands se situe en aval de Londra, juste avant le pont de l'océan. Il s'agit d'un ensemble de quais, d'entrepôts et de demeures où les marchands européens peuvent venir commercer. Il est tout de même conseillé de se munir d'une autorisation pour éviter que les Granbretons ne se livrent au pillage. Les marchands peuvent proposer leurs biens ou acheter ce que les Chameaux leur offrent à des prix dérisoires. Pour l'Empire, le but de ce quartier n'est pas de faire fortune, mais de corrompre des marchands et d'obtenir des informations. Inutile de préciser que cet endroit est étroitement surveillé par les Granbretons. Toute une légion de Chats veille sur ce quartier et ces étrangers.



Place de la Honte

Cette place est l'endroit le plus craint des Granbretons. C'est là que sont démasqués les fautifs et coupables. Les murs qui entourent la place sont gravés des noms des démasqués. Une tribune accueille le jury qui lit la sentence, les fautes du coupable et le bannissement de son ordre. Des Crânes retirent le casque du Granbreton et le jettent dans un immense chaudron où il est fondu afin de détruire à jamais le lien qui unissait le fautif à l'ordre qui l'avait accueilli en son sein.

Des Chats l'emmène ensuite, enchaîné et vêtu d'une seule chemise, vers les bas fonds où il est libéré. Le passage d'un tel cortège cause habituellement un certain effroi parmi les Granbretons qui le rencontrent. Toute personne du même ordre que le démasqué peut lui donner un coup et un seul de son poing alors qu'il est amené vers les bas fonds. Certains en meurent.



Place de la Sororité

Cette grande place est recouverte en permanence d'un grand voile sombre. C'est ici que les enfants sont confiés à la Sororité et que plus tard ils ressortent de ses galeries afin de choisir un ordre.

Les membres de la Sororité notent sur de grands registres les noms des enfants, celui de leurs parents, leur pays d'origine, la personne qui leur remet l'enfant et la date du jour en question. Ces registres sont conservés dans le grand couvent de la Sororité. Seuls les membres de cet ordre y ont accès.

"Il leur fit remarquer la folle magnificence de la demeure impériale. En plein centre de la ville, elle dominait toutes les autres habitations et s'en détachait nettement. Contrairement aux autres demeures, aucun réseau de passages ne la rendait accessible. Ses quatre tours rougeoyaient d'une lueur d'or profond. Ils durent lever la tête pour en apercevoir les cimes alors qu'ils surplombaient tous les toits de la ville. Elles comportaient un nombre incalculable d'étages, tous ornés de bas reliefs représentant les sinistres activités auxquelles les habitants de l'Empire aimaient à se consacrer. Au coin de chaque parapet s'élevaient des statues gigantesques à figures cauchemardesques qui paraissaient toutes sur le point de basculer dans le vide pour aller s'écraser dans les cours loin en dessous. Le palais était couvert de marbrures d'une variété infinie de couleurs discordantes, insoutenables au regard plus de quelques secondes."

L'Epée de l'Aurore

M. Moorcock

"Lentement, les battants s'ouvrirent, révélant la salle du trône dans toute sa splendeur. Sa magnificence, son éclat aveuglèrent presque Hawkmoon. Il y avait de la musique, il y avait de la lumière ; d'une douzaine de galeries, qui montaient jusqu'au toit concave, pendaient les bannières multicolores des cinq cents plus nobles maisons de Granbretanne. Alignés le long des murs, raides, l'arme haute, se tenaient les soldats de l'ordre de la Mante, avec leurs masques d'insectes et leurs armures annelées, vertes, dorées et noires. Derrière eux se pressait la foule des courtisans, assemblée hétéroclite de masques aux vêtements somptueux."

Le Joyau Noir

M. Moorcock

Tous les mois, la Sororité libère les enfants en âge de postuler à un ordre. Chaque ordre envoie une délégation aussi glorieuse et nombreuse que possible afin d'attirer le maximum de candidats. Les Mantes se contentent d'envoyer quelques commandeurs et la bannière impériale si elle est présente à Londra.



Le Palais Impérial

Le palais de Huon semble avoir été construit par et pour des dieux devenus déments. Ses dimensions en font le plus grand palais d'Europe. Les quatre tours d'angles dépassent chacune mille mètres de hauteur. Toute la science et le savoir-faire de l'empire ont été nécessaires pour les concevoir et les élever. Des milliers et des milliers d'esclaves sont morts pour les construire.

Le palais est entouré d'un vaste espace découvert. On ne peut s'en approcher sans se faire repérer.

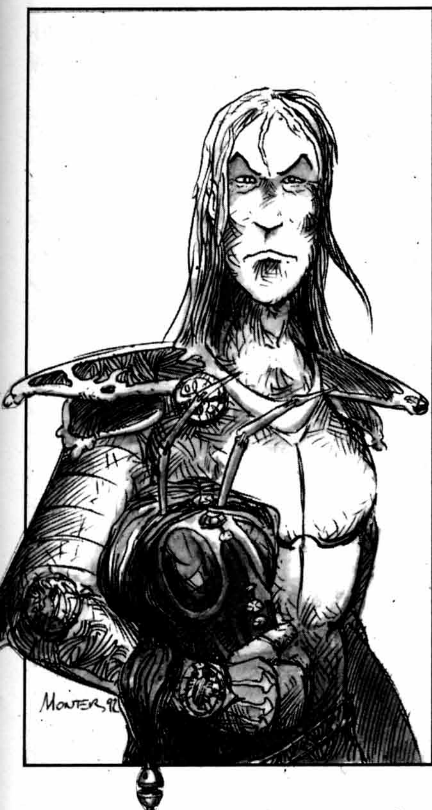
Le palais se compose d'un long rectangle marqué d'une tour colossale à chacun de ses coins. Le bâtiment lui même comprend plusieurs centaines de cours intérieures. Ses dimensions atteignent plus de six milles en longueur et quatre en largeur... Le bâtiment compte plus de vingt étages au dessus de la surface et autant en profondeur. Toutes les richesses de l'empire granbreton ont servi à construire ce monument à la gloire de Huon. Nulle part ailleurs on ne trouver un tel étalage de richesses, de folie et de talent perverti.

Le palais abrite plusieurs centaines milliers de personnes. Celles-ci comptent l'ordre de la Mante au grand complet (le palais de Huon est son temple, l'empereur est en effet leur grand connétable), la cour, les prêtres dévoués au service de l'empereur, les serviteurs...

Le temple de la Mante occupe toute la partie inférieure du palais. On y

trouve les mêmes lieux typiques des autres temples mais avec une richesse et une puissance sans commune mesure.

Les Mantes veillent à la sécurité de l'Empereur et ce depuis des millénaires. Aucun complot n'a réussi au cours de ces siècles et pourtant bon nombre d'héritiers lointains à la couronne ont tenté leur chance. C'est ce qui explique le nombre plutôt limité des prétendants à l'époque actuelle. On n'en connait à vrai dire qu'une seule, Flana, qui prend garde à ne pas se laisser entraîner dans de telles intrigues.



Les Mantes sont entraînées pour être absolument incorruptibles, faire preuve d'un dévouement acharné à l'empereur et devenir les meilleurs guerriers de l'empire. Elles atteignent parfaitement ces objectifs. Les Mantes sont tellement parfaites qu'elles en sont totalement inhumaines. Une Mante peut rester totalement immobile une journée entière !

Entrer dans le palais sans autorisation tient du miracle ; seuls quelques uns ont réussi cet exploit. Entrer par ruse dans la salle du trône est absolument impossible.

Le palais impérial est aussi le siège de la cour. Toute une partie du palais est prévue pour ses divertissements et même son logement. Chaque noble a ses propres appartements au palais. En dehors de ces lieux de divertissement pourtant uniques, on peut trouver la salle du trône, où seuls la noblesse, les Mantes et les prêtres peuvent accéder. Encore faut-il être convié aux incroyables orgies qui s'y déroulent. Tous les jours des centaines de secrétaires envoient une invitation aux milliers de nobles présents à Londra.

La Salle du Trône

La salle du trône est gigantesque, la bulle se situe à son extrémité. Tout un système protège le globe impérial. Une puissante barrière d'énergie entoure le globe. Cette barrière est quasi indestructible et mortelle (points de vie de la barrière : 200, dégâts infligés à la personne qui tente de la franchir 20D6).

Toute la machinerie qui contrôle le globe se situe dans une salle juste en dessous. Une trentaine de personnes, des Serpents triés sur le volet, y travaillent en permanence. Un seul couloir mène à cette salle. Il faut franchir plusieurs portes blindées pour l'atteindre. Chacune d'entre elles est gardée par deux meutes de Mantes, elles aussi triées sur le volet... Tous les systèmes de la machinerie existent en quadruple exemplaires afin de parer à toute panne. Le fluide vital dans lequel baigne Huon provient de l'essence de vie d'êtres humains vampirisés par la machinerie. Les malheureuses victimes sont allongées dans des sarcophages et des sondes viennent leur voler leur souffle de vie. A l'ouverture du sarcophage, il ne reste plus qu'une écorce desséchée, fripée d'où saillissent les os. Plus de cinquante personnes, jeunes et en bonne santé, doivent servir de repas à l'empereur tous les jours... Les dépouilles sont jetées dans une fosse spéciale. Cette alimentation est un secret connu seulement des Serpents travaillant à la maintenance du globe et de quelques centaines de Mantes.

En dessous de la machinerie qui maintient Huon en vie se trouve une autre machine connue seulement de trois Serpents. Il s'agit d'un matérialiseur (voir le chapitre sur la Science Impériale ou la France) qui depuis des millénaires permet à Huon de ne pas devenir une chose bavante, débile et sénile. Elle lui permet de conserver sa capacité de raisonnement malgré son équilibre mental inexistant. Ce dernier était déjà gravement compromis de son vivant, alors après plusieurs millénaires passés à barboter dans un globe empli d'un fluide laiteux... Ce matérialiseur fonctionne en permanence. Apparemment Huon est sans cesse assiégé par des terreurs effroyables. Les créatures qui sortent de cette machine tombent aussitôt dans une chaudière où elles sont réduites en cendres. Même les Serpents ne peuvent voir à quoi ressemblent les craintes de leur empereur. De temps à autre, une fois par siècle en moyenne, l'un des Serpents succombe à la tentation et essaye de voir ce qui sort du matérialiseur. A chaque fois le malheureux devient fou à lier sur le champ ou meurt d'effroi...

Le palais impérial regroupe également le siège des divers conseils de guerre qui effectuent la synthèse des informations collectées et décident de la stratégie à suivre par l'Empire, des alliances, des invasions, de l'envoi d'ambassadeurs... Tout ceci nécessite des dizaines de milliers de personnes.

Si Londra est le coeur de l'Empire Ténébreux, le palais impérial en est le cerveau dément.

Notes

A : Il s'agit d'une colonne de plusieurs centaines de captifs encadrés par des Crânes ou des Cochons. Ces malheureux viennent d'arriver à Londra après un long voyage à fond de cale. Tous sont hagards, terrorisés par ce qu'ils découvrent. La plupart d'entre eux sont si fatigués qu'ils tiennent à peine sur leurs jambes. Plusieurs d'entre eux mourront avant

Table de Rencontres à Londra

Utilisez cette table toute les heures du jour ou de la nuit.

Rencontre	D100	Notes
Des captifs récents	01-04	A
Une exécution	05-06	B
Un ambassadeur en visite	07-08	C
Un marchand en visite	09-10	D
Une légion part pour la guerre	11-14	E
Procession de fête d'un ordre	15	F
Numéro des Visons	16-20	G
Carrosse d'un noble	21-22	H
Connétable	23-24	I
Grand connétable	25	J
Une patrouille de Chats	26-30	K
Querelle entre ordres rivaux	31-34	L
Un prêtre prêche	35-36	M
Une évasion	37	N
Beuveries en public	38-40	O
Un esclave inquiet	41	P
Un espion	42	Q
Une machine étrange des Serpents	43-44	R
Le triomphe du retour de guerre	45-47	S
Scène impromptue de l'Art	48-49	T
Un Granbreton cherche querelle	50-51	U
Sororité et jeunes enfants	52-55	V
Une comtesse s'ennuie	56-57	W
Un Granbreton vend une merveille	58-59	X
Un bruxx surgit	60	Y
Une explosion	61-62	Z
Le soleil apparaît	63-65	AA
Une vente d'esclaves aux enchères	66-70	BB
Cortège de démasqués	71-72	CC
Arrestation d'un dignitaire en pleine rue	73	DD
Chariots	74-80	EE
Rien	81-00	

d'atteindre les prisons suite aux coups de leurs tortionnaires.

B : Il s'agit d'un groupe de Crânes préparant une exécution collective. Ils traînent derrière eux quelques dizaines de captifs et un chariot empli d'instruments peu engageants.

C : Il s'agit d'un ambassadeur accompagné de sa suite et guidé par des Granbretons de haut rang. L'ambassadeur vient d'un pays encore libre. A votre choix, il peut être complètement stupide et manipulé par ses hôtes ou avisé et cherchant quelques failles dans l'Empire. Un tel personnage peut venir en aide à des ennemis de l'empire, si ceux-ci lui prouvent leur sincérité et ne risquent pas de le compromettre.

D : Il s'agit d'un marchand accompagné d'un Chameau qui visite Londra. Il n'y a rien de bon à attendre d'un homme qui commerce avec l'Empire Ténébreux. Pourtant son visage est si jovial et ses manières si avenantes...

E : Bannières claquant au vent, les roulements de tambour et les sonneries des cors retentissant dans les avenues, une légion part à la guerre. En tête vient le connétable suivi de jeunes commandeurs et de sa garde personnelle. Le connétable porte lui même la bannière de son ordre. Derrière progressent en rangs serrés les bataillons lourdement armés. Tous marchent allégrement et hèlent les passants se moquant de ceux qui n'osent sortir de Londra.

F : Cette journée est jour de fête pour un ordre. Tous ses membres présents à Londra se sont réunis et défilent en une longue procession de leur temple au palais impérial où Huon recevra les connétables et les bannières de l'ordre et des légions.

G : Une dizaine de Visons toutes aussi dévêtues les unes que les autres cherchent à prodiguer leurs bons soins aux vaillants héros fatigués de l'Empire. Leurs efforts sont de courte durée et rencontrent un accueil enthousiaste.

H : Le carrosse d'un noble apparaît telle une tornade et passe comme la foudre, chacun devant se jeter sur les bas côtés. Un jet de Voir permet de remarquer les blasons frappés sur les portes du carrosse qui ressemble à un dragon des légendes.

I : Un connétable et sa suite se rendent au palais. Ils ont l'air pressé et peu satisfaits. Huon serait-il mécontent d'eux ?

J : Entouré de toute sa suite et paré de sa splendeur, un grand connétable se promène dans les rues de Londra.

K : Une patrouille de Chats descend tranquillement une rue. Ils s'intéresseront à toute personne au comportement inhabituel. Le moindre signe d'anxiété sera perçu et alors... La patrouille se compose d'une meute, soit une trentaine de guerriers et un chef de meute.

L : Une bagarre a éclaté entre des membres d'ordres guerriers rivaux, des Chiens et des Loups par exemple. Plusieurs dizaines de guerriers s'écharpent déjà et d'autres arrivent des voies environnantes. C'est le bon moment pour régler ses comptes ou se venger discrètement. La mêlée tend à devenir générale. Chacun pousse son cri de guerre et rentre dans la lutte sans trop savoir sur qui il tape et pourquoi. Les Chats ne vont pas tarder à arriver.

M : Un prêtre s'est hissé sur une statue et harangue les passants.

N : Tout le quartier est en émoi. Un Granbreton, un chef de meute ou un commandeur, voir un connétable a été assassiné par un de ses esclaves. Celui-ci s'est enfui et on le recherche. De nombreux esclaves seront tués avant la fin de la journée.

O : une dizaine de Granbretons d'un même ordre ont fêté leur victoire et rentrent difficilement à leur temple. Tous sont saouls et prêts à en découdre avec les planqués qui se terrent à Londra.

P : Il s'agit d'un esclave visiblement inquiet et apeuré. Il avance en essayant de se cacher maladroitement. Essaie-t-il de fuir ?



Q : Les personnages remarquent un Granbreton bizarre. Alors qu'il se croyait à l'abri des regards, il a retiré son masque pour avaler une bonne goulée d'air et s'éponger la face. Visiblement, il ne peut s'agir d'un Granbreton. Un espion peut-être ?

R : Il s'agit d'une nouvelle invention des Serpents. Une étrange machine ressemblant au croisement entre un escargot et un chien avance dans la rue en dégageant une fumée atroce et en émettant des bruits assourdissants. Sa taille dépasse les dix mètres de long et trois de haut.

S : Une légion revient de la guerre couverte de gloire. Les rangs sont plus clairsemés, mais ils traînent derrière eux des centaines de chariots chargés de richesses et des milliers de captifs. Déjà les Visons leur font une haie d'honneur. Leur temple se prépare à honorer les vainqueurs, une grande cérémonie est prévue.

T : Un groupe de l'ordre de l'Art organise un spectacle improvisé. Ceux qui ne veulent pas aggraver leur état mental feront bien de ne pas regarder et de se boucher les oreilles.

U : Il s'agit d'un Granbreton d'un ordre guerrier et violent (un Sanglier, un Taureau, un Lion ou encore un Glouton). Pour une raison quelconque, il est complètement furieux et cherche le premier prétexte pour se défouler...

V : Deux membres de la Sororité traînent derrière elles un cortège de petits enfants de quatre à sept ans tenus en laisse. Il s'agit d'enfants enlevés en Europe et promis à devenir des Granbretons. Tous sont fatigués, apeurés et pleurent. Inexorablement, les deux soeurs les entraînent vers la bouche sombre d'une de leurs galeries. Ils ne verront plus la lumière avant des années.

W : Une dame de la cour se promène nonchalamment. Courte vêtue, elle pose des regards langoureux sur les guerriers qu'elle croise...

X : Un Granbreton prend à parti les personnages. Sous le manteau, il leur propose un objet bizarre, un vestige des anciens temps, qu'il a découvert en Europe. Ayant besoin d'argent, il cherche à le vendre. Il en demande au moins 1 000 A mais est prêt à descendre jusqu'à 500 A. L'objet est très beau mais quelle est sa raison d'être ? Le vendeur n'en sait rien.

Y : Dans une explosion de bruits et de violence, un bruxx vient de surgir au coeur de Londra et a emporté dans sa galerie un Chien et deux Visons. Un groupe se rassemble déjà pour le pour-

Caractéristiques des Mutants de Londra

Les Bruxx

Caractéristiques		Compétences	
FOR	10D6	Creuser	80+1D10 %
CON	10D6	Sentir	60+1D10 %
TAI	20D6	Embuscade	30+1D10 %
INT	1D6		
POU	3D6		
DEX	3D6	**Points de Vie Moyens**	54

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure x4	30 %	1D10+4D6	-

Armure : 4 points de carapace pour le corps, 1 pour les six tentacules.

Les Krell

Caractéristiques		Compétences	
FOR	3D6	Se Cacher	50+1D10 %
CON	3D6	Mouvement Silencieux	60+1D10 %
TAI	2D6	Ecouter	40+1D10 %
INT	4D6	Lire Vieil Anglais	50+1D10 %
POU	3D6		
DEX	2D6	**Points de Vie Moyens**	10

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fronde	40 %	1D8	-
Poignard	20 %	1D3	20 %

Armure : 0

Les Voiles de la Mort

Caractéristiques		Compétences	
FOR	3D6	Nager	90+1D10 %
CON	2D6	Se Cacher	30+1D10 %
TAI	5D6	Sentir	60+1D10 %
INT	1D6		+1D10 %
POU	2D6		+1D10 %
DEX	4D6	**Points de Vie Moyens**	13

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Aiguillon	30 %	1D4+1D6	-

Armure : 1 point

Notes : Le poison injecté par l'aiguillon a une VIR de 10. En cas d'échec sur la table de résistance, la victime est paralysée pendant 1D6 heures dans un délai de 2D6 rounds après l'injection du venin.

suivre dans sa galerie. Nul ne peut se défiler sans attirer la suspicion !

Z : Une forte explosion se fait entendre, le sol tremble un court instant et une fumée acre envahit les rues. Les Serpents ont apparemment encore réussi à faire exploser l'un de leurs laboratoires ! Tous les passants s'enfuient rapidement. Nul ne sait si la fumée est toxique ou non.

AA : Un vent d'une extrême violence souffle depuis quelques heures sur Londra dissipant la brume naturelle et artificielle. Tous les Granbretons quittent les rues pour se réfugier dans les galeries.

BB : Des Renards se sont installés à un carrefour et mettent en vente de jeunes esclaves qui viennent d'arriver à Londra. Un noble au masque particulièrement hideux et pervers veut acheter tous ces malheureux et malheureuses. Un connétable de l'ordre de la Chèvre fait monter les enchères. En effet parmi ces captifs figure une majorité de Scandins.

CC : Une meute de Chats traîne enchaîné un démasqué que l'on amène dans les bas fonds. L'un des Chats porte en avant le symbole de l'ordre du fautif. Tous les membres de cet ordre le rouent de coups tandis que les autres se raillent de cet ordre de pleutres et d'incompétents notoires.

DD : Des Chats viennent d'arrêter un carrosse et en sortent un noble sans ménagement pour l'arrêter ! S'agit-il d'un espion déguisé, d'un traître ?

EE : Il s'agit d'un convoi de chariots chargés de butin, de vivres ou d'armements en route vers un temple. Quelques guerriers gardent ces chariots convoyés par des esclaves.



Le Quartier des Sans Masques

En fait, plusieurs zones possèdent cette dénomination commune. Seule

une petite partie de Londra a bénéficié des grandioses travaux entrepris par Huon afin de faire de sa capitale le joyau de l'Europe. Une bonne part de Londra se compose encore de ruines datant du Tragique Millénaire. C'est dans ces ruines que sont condamnés à vivre les Granbretons démasqués, les bannis et les déshonorés de cette société. Pour plus de renseignements sur les sans masques, reportez vous au chapitre sur les Ordres Granbretons. Les sans masques ne sont pas les seuls habitants des bas fonds. Des mutants occupent aussi les lieux. Ils ont de tout temps été chassés par les Granbretons. Ces derniers ont réussi à les exterminer dans la Londra impériale, mais ils se sont réfugiés dans les quartiers abandonnés.

Le quartier des sans masques recèle encore bien des richesses cachées, tout n'a pas été découvert par les Granbretons. Cependant c'est aussi un endroit périlleux, les démasqués et les mutants ne font pas de prisonniers. Se déplacer parmi ces ruines est très difficile. Les repères manquent, les rues sont encombrées de gravats, d'éboulis. Parfois le sol s'ouvre sur des cavités sans fond. Des murs s'écroulent simplement sur la pression du vent. Comme dans toutes les ruines du Tragique Millénaire, on peut y découvrir les vestiges de monuments glorieux, témoins d'une époque révolue à jamais.

Mutants

Bruxx

Les bruxx sont les mutants les plus craints des bas fonds. Il s'agit de créatures fouisseuses. Leurs mâchoires peuvent broyer quasiment toutes les roches sédimentaires présentes dans le substrat de Londra. Leur apparence tient de la pieuvre et du crabe. Leur corps est de forme circulaire et présente six tentacules terminés chacun par une terrible paire de mâchoires. Chaque tentacule est en fait un estomac renfermant l'un des acides les plus puissants au monde, capables de transformer en bouillie les roches qui y sont englouties. Le corps est protégé par une solide carapace striée par l'abrasion des roches. Ces mutants sont aveugles, par contre ils perçoivent très bien les vibrations et peuvent de la sorte localiser une proie. Ils ressentent même les vibrations propagées dans l'air.

Les bruxx les plus grands découverts par les Granbretons mesuraient plusieurs dizaines de mètres et pesaient plus de vingt tonnes. Cependant, en creusant les fondations du palais impérial, on a trouvé enfouies à plusieurs centaines de mètres sous terre, des galeries gigantesques creusées par des bruxx. Elles semblaient provenir des profondeurs. Le plus inquiétant reste la taille des bruxx qui ont du creuser ces galeries. L'un d'eux devait mesurer plus de cent mètres... Une expédition a été envoyée explorer ces galeries. Seuls deux survivants en sont revenus. Leur rapport a été classé secret impérial par l'ordre du Dieu. Ces galeries ont aussitôt été bouchées à l'aide de plaques d'acier épaisses de plusieurs centimètres.

Apparemment les bruxx se nourrissent des pierres qu'ils liquéfient. Cependant, ils apprécient aussi la chair des êtres vivants. Longtemps les Granbretons ont livré une guerre sans merci aux bruxx. Ces derniers surgissaient brusquement dans les galeries des Granbretons et se livraient alors au massacre. D'autres se contentaient de creuser une ouverture et de happer tout ce qui passait à proximité.

A l'heure actuelle, les Granbretons ont réussi à nettoyer le sous sol de Londra des bruxx et ces derniers se sont réfugiés dans les quartiers en ruines où ils continuent de chasser. Les patrouilles envoyées dans ces ruines ont pour mission d'exterminer tout bruxx rencontré.

Krell

Ces mutants ressemblent à des nains contrefaits. Leurs membres sont tordus, leur cou distendu et leur tête présente un allongement anormal. D'après les légendes, ces créatures

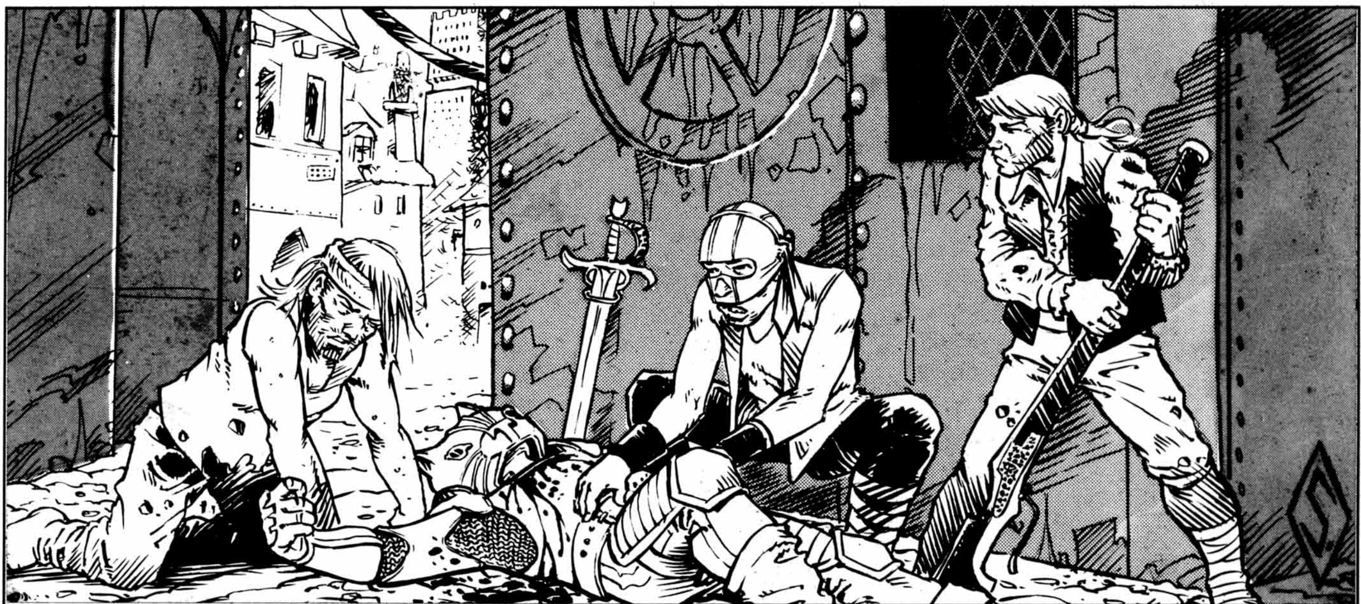


Table de Rencontres du Quartier des Sans masques

Rencontre	D100	Notes
Bande de Sans Masques	01-07	A
Membres de l'ordre du Voleur	08-11	B
Membre de l'ordre des Sans Visages	12	C
Patrouille de Chats	13-16	D
Partie de chasse d'un ordre guerrier	17-18	E
Mission scientifique	19	F
Partie de chasse nobiliaire	20	G
Esclaves en fuite	21-23	H
Krell	24-27	I
Bruxx	28-30	J
Galerie de bruxx	31-33	K
Galerie géante de bruxx	34	L
Relique du Tragique Millénaire	35-40	M
Epave d'un ornithoptère	41	N
Artiste granbreton	42	O
Zone dangereuse	43-46	P
Résidu d'expérience	47	Q
Rien	48-00	R

Notes

A : Il s'agit d'une des bandes formées par les sans masques. Celle-ci compte 2D4 membres. Ces Granbretons sont dépourvus d'armure, mal armés et ont perdu leur courage avec leur masque. Ils attaqueront uniquement une personne isolée ou alors un groupe désarmé ou manifestement affaibli. Ils peuvent aussi négocier un droit de passage, sous forme d'armes ou de nourriture. Ils n'ont aucune parole et sont prêts à toutes les traîtrises pour un maigre butin.

B : Il s'agit un ou plusieurs représentants de l'ordre du Voleur, 1D6 voleurs. Ces derniers portent des masques et des armures d'un ordre granbreton et se feront passer pour tels. Particulièrement perfides, ils tenteront d'endormir la confiance des aventuriers afin de percer à jour la raison de leur présence dans les bas fonds et de leur dérober quoi que ce soit de valeur.

C : Il s'agit d'un membre de l'ordre des Sans Visages. Il tentera de passer inaperçu ou s'il est découvert de semer les aventuriers. S'il est capturé, il se fera passer pour un démasqué victime de la cruauté des Crânes.

D : Il s'agit d'une des patrouilles de l'ordre du Chat envoyées régulièrement afin de détruire le surnombre de mutants et de veiller sur les sans masques. Ce type de patrouille a aussi pour ordre de capturer les captifs en fuite et les espions.

La patrouille standard compte une meute, soit trente guerriers et un chef de meute. Tous portent les armes habituelles dans cet ordre, à savoir la grande lance, le lance feu ou l'arbalète.

Leur tactique consiste à encercler leur cible puis à la harceler avec les armes de jet avant d'en venir au corps à corps.

difformes seraient les descendants de l'antique Londra, victimes du Tragique Millénaire. Longtemps les Granbretons ont eu pour jeu de chasser les krell, ceux-ci faisant de piètres opposants.

Les krell ne sont plus aujourd'hui que quelques milliers. La plupart d'entre eux vivent en solitaire. Tous montrent un intérêt pour le passé. Ils aiment collectionner des vestiges datant de l'Age d'Or, en particulier les livres. Cela leur permet de se souvenir de la grandeur de leurs ancêtres qu'ils jugent bien supérieurs aux Granbretons. Une des histoires racontées par les krell explique l'origine du peuple actuel de Granbretanne. Selon celle-ci, tous les fous de la Granbretanne d'alors avaient été rassemblés dans un vaste abri, afin de protéger cette population sans défense. Lors du jour noir qui vit en une heure la destruction complète de la Granbretanne, cette population de fous fut l'une des rares à être sauvée et épargnée. Libérés de leurs gardiens, les fous s'échappèrent mais restèrent ensemble pour engendrer un peuple. Ce dernier est bien sûr le peuple granbreton. Nul érudit ne peut dire si cette histoire est une légende visant à consoler les krells ou l'origine véritable des déments qui se cachent derrière un casque bestial.

Les krells sont des êtres paisibles, calmes et aimables. Du fait des persécutions qu'ils ont subies, ils vouent une haine meurtrière envers l'Empire Ténébreux. Par contre, ils font preuve d'une sympathie immédiate pour les étrangers non alliés à l'Empire.

Voile de la Mort

Le voile de la mort est un terrible prédateur qui infeste les eaux de la Thames. Il s'agit d'une sorte de raie mesurant plusieurs mètres et d'un blanc immaculé. Son corps se termine par une longue nageoire caudale possédant un aiguillon venimeux. Cette nageoire est très souple et permet au voile de la mort de frapper dans toutes les directions.

Habituellement, ces mutants flottent entre deux eaux, attendant leurs proies, ou s'enterrent dans la vase le long des berges. Une bonne part de leur nourriture se compose de rats, de charognes mais aussi d'hommes. Les Crânes s'amusent d'ailleurs de temps à autre à suspendre dans la Thames des captifs auxquels on a causé des plaies. Les voiles de la mort ayant un odorat exceptionnel, ils sentent très vite et de très loin le sang versé et accourent en nombres à la curée. Les malheureux captifs sont alors dévorés vifs... Lorsque les Crânes teignent les eaux de la Thames avec le sang de milliers d'esclaves, les voiles de la mort deviennent comme fous et s'agitent en tout sens faisant frétiller les eaux de la surface. Certains nobles granbretons ont fait capturer ces mutants et les ont installés dans des piscines de leur palais. Celles-ci sont craintes des esclaves, leur maître s'amuse souvent à en jeter un au beau milieu du bassin.

Table de Rencontres du Quartier des Sans masques

Utilisez cette table en moyenne une seule fois par jour. N'oubliez pas que les ruines couvrent une superficie immense.

Notes (suite)

E : Il s'agit d'un groupe de guerriers granbretons partis se détendre. Souvent les jeunes guerriers font de telles expéditions dans les bas fonds pour s'entraîner avant de partir pour la vraie guerre. Un tel groupe compte 50+5D20 guerriers. La discipline est assez faible dans un groupe de chasse, cependant sa ténacité et sa hargne sont inusables. Ils ont déjà pourchassé des "gibiers" des journées entières. Tout pour eux est bon à chasser, du moment que ça ne porte pas un casque impérial.

F : Ce groupe comprend quelques scientifiques, des Serpents, Vipères... escortés de Chats, au moins une meute. Leur mission consiste à mener loin de la Londra impériale une expérience particulièrement périlleuse ou de ramener un quelconque vestige des temps anciens. Tout étranger sera perçu comme un espion devant être capturé sur le champ.

G : Une partie de chasse est un plaisir apprécié par la noblesse. Ces escapades dans les bas fonds rassemblent toujours plusieurs centaines de personnes, quelques nobles, des gardes, des esclaves portant la nourriture, les maîtres des molosses... Les chasses organisées par l'archiduc Mygel Holst rassemblent plusieurs milliers de personnes ! Le gibier consiste toujours en êtres humains, des sans masques ou des esclaves en fuite.

H : En dépit de la surveillance exercée à Londra, il est inévitable que quelques esclaves réussissent à s'enfuir de la cité. Ceux-ci ne peuvent qu'échouer dans les bas fonds. Ces individus sont hors du commun pour réussir un pareil exploit. Ils ont de bonnes chances de survie dans les ruines de Londra. Le groupe de fugitifs se compose de 1D4 personnes.

Ils fuiront tout Granbreton ou démasqué à moins que la personne ne soit seule. Ils éprouvent peu de scrupules à assassiner un Granbreton.

I : Ces mutants sont très discrets et fuient les Granbretons qu'il s'agisse ou non de démasqués. Par contre, il est probable qu'ils chercheront à rentrer en contact avec des étrangers. Si ceux-ci se montrent sympathiques, les krell leur porteront certainement assistance. Le groupe de krell consiste en 1D6 individus.

J : Un bruxx est tapi sous un monceau de ruines et attend une proie.

K : Les personnages découvrent une galerie de bruxx. Celle-ci s'enfonce dans le sol. Tout autour gisent des débris et des déjections du mutant dégageant une odeur plutôt putride. La bête est peut être à quelques mètres sous terre, attendant une proie...

L : Les aventuriers découvrent au milieu des ruines une galerie récente s'enfonçant dans le sol. Sa taille suggère un bruxx d'une dimension colossale.

M : Les personnages découvrent des vestiges du Tragique Millénaire. A vous de définir leur nature. Ils peuvent être utiles à vos joueurs ou ne s'agir que de simples décorations.

N : Au milieu d'un amas de ruines dépasse l'aile rouillée d'un ornithoptère. Celui-ci s'est écrasé depuis des années. En écartant les gravats, les personnages peuvent découvrir le squelette du pilote, un Corbeau, toujours à son poste. L'ornithoptère a été complètement détruit dans sa chute. Peut-être portait-il un message important ou une cargaison secrète ?

O : Un membre de l'ordre de l'Art est venu chercher l'inspiration dans les ruines grandioses d'une époque non moins grandiose. Il se promène avec un carnet de croquis ou déclame des vers de son cru aux pieds d'une quelconque ruine plutôt repoussante.

P : Il s'agit d'une zone encore contaminée par le Tragique Millénaire. Il peut s'agir d'une zone faiblement radioactive ou contaminée par un virus. Certains signes avant coureurs peuvent attirer l'attention des personnages, plantes mutantes, marques laissées par les patrouilles Chats ...

Q : Cet endroit porte la marque d'une expérience entreprise par le passé. Les Serpents l'ont réalisée loin de Londra du fait des risques qu'elle présentait.





L'Empire Granbreton



La conquête granbretonne a déferlé sur l'Europe telle une tempête de feu, de sang et de larmes. Nul n'a été épargné. Chaque cité, village a eu ses martyrs. Des milliers de lieux s'appellent désormais le bois des crucifiés, le chemin du bûcher, l'étang des noyés, la place des suppliciés. Les plaies seront longues à cicatriser et les mémoires lentes à oublier ce cauchemar.

Ce déferlement ne s'est pas créé du jour au lendemain. Il est le fait d'un homme, qui depuis des siècles a oeuvré pour conquérir le monde et l'univers. Des siècles d'efforts ont permis à Huon de forger la nation granbretonne, le plus terrible instrument de conquête qui ait jamais vu le jour sur terre.

Certains ont vu dans la conquête granbretonne la nécessité de contaminer, de corrompre comme un cancer qui ne peut vivre qu'en pourrissant ce qui l'entoure. Selon eux la folie de la culture granbretonne les condamnait à conquérir, briser, détruire, violer pour survivre. Ceux qui ont côtoyé les Granbretons peuvent témoigner que ces derniers font peu de cas de la vie d'autrui comme de la leur. Désespérés, em-

plis d'un ennui irrépressible, d'un dégoût sans rémission, seule la satisfaction de leurs instincts pervers leur apporte quelques plaisirs. Il faut y voir certainement la marque de l'éducation de la Sororité.

Le plan de Huon consiste à agir par étape. Tout d'abord créer une nation dévouée à sa personne et capable de commettre les crimes les plus abjects. Les faits sont là pour prouver sa réussite. Ensuite tisser un réseau d'espions, de marchands, d'ambassadeurs à travers l'Europe. Puis tester sa machine de guerre et conquérir les pays affaiblis par les intrigues de ses agents. Une fois l'Europe conquise et transformée en grande ferme et pouponnière de futurs Granbretons, Huon compte se tourner vers l'Asia Communista ou l'Amarekh. Ces deux territoires mythiques soumis, restera à l'empire à s'emparer de l'inconnue Afrika. Alors les mers et les terres connaîtront un seul maître immortel Huon. Et ensuite qu'espère Huon ?

Le conseil de guerre réunit les plus grands dignitaires de l'empire sous la présidence d'Huon. C'est cette assemblée qui désigne les pays à conquérir, les alliances à former, les légions à lever ...

Pour bâtir leur empire, les Granbretons ont utilisé aussi bien la diplomatie que la force.

Le maître de jeu pourra très bien photocopier les documents impériaux pour donner plus d'atrait à sa campagne.



La Diplomatie Impériale

Huon et ses connétables ont toujours été réticents à verser le sang granbreton. La diplomatie permet souvent d'atteindre des avantages qui auraient demandé des milliers de morts. Ces chefs de guerre n'éprouvent pas de compassion pour leurs morts mais font simplement un rapide calcul. L'empire dispose de moins de 10 millions de guerriers, vingt ans sont nécessaires pour former un guerrier et le monde est vaste. Les conquêtes et leurs cortèges de batailles et de sièges sont autant de brasiers qui dévorent les légions. Le pire consiste encore à occuper les pays conquis. En effet, comme l'empire s'étend, de plus en plus de guerriers sont immobilisés pour servir de garnisons aux villes et pays occupés. Il faut aussi surveiller les voies de ravitaillement, poursuivre les bandes de rebelles. Cet éparpillement limite le nombre d'hommes capables de faire de nouvelles conquêtes. Des calculs ont montré que sans diplomatie et sans terreur l'empire n'aurait plus de guerriers pour entreprendre la conquête de la Moscovie. La diplomatie limite les pertes et la terreur qui suit une invasion limite la taille de la garnison nécessaire.

La Mission Diplomatique

Lorsque l'Empire Granbreton désire une nation, sa première démarche consiste à envoyer des Chameaux afin d'y établir un comptoir marchand. Les renseignements collectés par ceux-ci et des espions locaux soudoyés permettent d'établir un premier profil du pays. Un à trois ans après l'arrivée des marchands granbretons (qu'est ce que trois ans pour un être immortel comme Huon ?), une ambassade impériale se présente au dirigeant du pays. Celle-ci possède assez d'informations pour enlever l'adhésion du prince. Si celui-ci collectionne les oiseaux, comme le duc de Dreslaw, l'ambassade lui offre une myriade d'oiseaux splendides sortant des laboratoires des Serpents. Si, comme le prince de Trenta il adore les femmes, les plus charmantes et accortes Visons accompagnent la délégation impériale. Si, comme le roi du Krusland, des brigands terrorisent ses campagnes, l'ambassadeur propose les services de sa forte escorte. Si, comme le duc de Barlia, sa santé est déplorable, des Cygnes se proposent de le soigner. Toute cuirasse a son défaut, trouvez-le et la partie est gagnée, disent souvent les diplomates granbretons.

En échange de tous ces présents, l'ambassadeur demande uniquement l'établissement d'une ambassade dans le pays afin de rapprocher deux grandes nations. "Une collaboration réciproque enrichirait tellement nos deux pays."

Une fois l'ambassade installée, les choses sérieuses commencent alors.

L'Ambassade Granbretonne

Le lieu retenu est généralement un grand bâtiment assez vaste pour abriter les différents agents de l'ambassade mais aussi isolé et facile à surveiller. Ainsi les Crânes peuvent-ils interroger à loisir les personnes enlevées dans l'ambassade. La surveillance est discrète mais efficace. C'est pourquoi, les Granbretons choisissent fréquemment des palais à l'écart des cités, entourés de grands parcs et ceints de murs.

Les ambassades granbretonnes sont doubles. Une partie est destinée à rassurer, à tromper les visiteurs. On y montre les bienfaits de la science granbretonne, des oeuvres d'art. Régulièrement des bals sont organisés où l'on invite les dignitaires du pays. Derrière ce masque souriant se cache une autre réalité, le vrai visage de l'Empire Ténébreux. Cette partie est généralement soigneusement dissimulée, on y accède souvent par des passages secrets défendus par des pièges mortels. Cette deuxième partie contient une salle de torture, la salle des codes, des cachots et la salle au trésor.

Une ambassade compte au moins plusieurs dizaines de Granbretons, si ce n'est plus pour un pays puissant. L'ambassade impériale en Moscovie compte plus de 400 membres. Le personnel se compose uniquement de Granbretons. Il n'y a aucun esclave ou mercenaire étranger.

Le porteur de cet ordre a toute la confiance de sa majesté Huon Roi Empereur immortel de Granbretanne.

Par sa volonté, tous les serviteurs de sa majesté doivent assister le porteur de cette missive au mieux de leur possibilité.

Toute négligence ou refus d'obéir à cet ordre sera suivi immédiatement des pires sanctions.



Huon

Roi Empereur Immortel de Granbretanne

L'ambassadeur est un noble ou un connétable choisi pour son intelligence, son sens de la diplomatie et sa dévotion à l'empire. Sa responsabilité est capitale, un bon ambassadeur peut gagner un pays à la cause de l'empire sans coup férir. Les moyens dont il dispose pour corrompre, payer ses espions se chiffrent en millions d'A.

Les gardes de l'ambassade sont choisis parmi des ordres guerriers capables de réflexion. Aussi les Sangliers, Taureaux et Lions sont-ils refusés. Les gardes sont aussi retenus pour leur maîtrise personnelle. Il est exclu qu'un garde se livre à la violence devant des témoins de haut rang. Habituellement, les gardes d'une ambassade sont choisis parmi un seul ordre. Ceci pour maintenir la cohésion mais aussi pour que chacun surveille l'autre.

Des érudits et des scientifiques sont aussi présents dans les ambassades. Leurs rôles sont multiples. Tout d'abord, ils doivent étudier et jauger la science dont le pays dispose. Peuvent-ils créer des armes efficaces ? Ensuite, les sorciers doivent aussi découvrir les personnes de haut savoir présentes dans le pays et leur proposer de se rallier à leur cause. Pour conclure, ils doivent entreprendre des fouilles, des recherches pour exhumer les secrets du passé pouvant être utiles à la science de l'empire.

Chaque ambassade entretient des cohortes d'espions qui opèrent dans tous les milieux du pays, la noblesse, les marchands, les artisans, l'armée. Rien n'échappe à leurs oreilles et à leurs yeux si bien que l'ambassadeur est souvent mieux informé que les dirigeants du pays. Cette armée de l'ombre se recrute parmi les aigris, les jaloux, les arrivistes, les cafards et autres nuisibles qui vivent toujours à l'ombre des grands.

L'Objectif de l'Ambassade

Après avoir étudié le pays et transmis les informations récoltées au Conseil de la Guerre, celui-ci déter-

mine un objectif pour l'ambassadeur. Il peut s'agir de :

- **Obtenir une alliance.** Les Granbretons ne veulent pas encore se lancer à la conquête de ce pays. Ils désirent simplement le tenir à l'écart des pays bientôt attaqués par leurs légions. L'alliance proposée par les Granbretons sera très avantageuse, l'Empire Granbreton s'engageant à envoyer un contingent si celui-ci était attaqué. De même le pays aura accès aux marchandises de l'Empire à un prix réduit...

- **Obtenir un libre accès.** Les Granbretons ont besoin de faire traverser le pays à leurs armées. Ils jugent cependant sa conquête inutile. D'après les informations, celui-ci peut tomber comme un fruit mûr à force de corruptions.

- **Obtenir un port.** Devant l'extension de leurs conquêtes, les Granbretons ont besoin d'un havre pour leur flotte. Il leur suffit d'avoir le droit pour leurs navires de guerre de faire relâche et de procéder à de menues révisions. En échange, la Granbretanne est prête à verser de fortes sommes ou même d'acheter le port pour une durée déterminée.

- **Obtenir un protectorat.** Généralement ce cas s'applique lorsque le pays connaît des troubles civils ou alors est menacé par une puissance étrangère. Ce cas idéal permet à la Granbretanne de se poser en protecteur des petits pays et de garantir leur indépendance, du moins pour un temps... Quelquefois lorsque la couronne d'un pays revient à un enfant menacé par des intrigues de cour ou des oncles et des tantes avides, l'empire n'hésite pas à proclamer sa régence, promettant de remettre le pays à sa majorité au futur roi.

- **Placer une garnison.** Les Granbretons souhaitent acquérir un solide levier sur les dirigeants du pays. Sous prétexte de se sentir menacés, ils exigent qu'une garnison granbretonne soit installée dans une forteresse du pays, sinon les légions granbretonnes envahiront cette contrée les semaines suivantes.

- **Vassaliser le pays.** Les Granbretons pensent soumettre ce pays sans engager leurs armées. Les dirigeants leur semblent assez faibles pour accepter de devenir des vassaux et non plus des rois.

- **Conquérir le pays.** Ultime solution, le recours à la force. Toutes les autres solutions ont échoué, seuls le feu et le sang pourront soumettre cette future province de l'Empire.

Les Actions

Les moyens dont dispose la diplomatie granbretonne sont nombreux et pour le moins efficaces. En voici quelques uns, fort utiles pour s'emparer d'un pays ou au moins l'affaiblir sérieusement.

- **Semer des troubles.** Il leur suffit de soutenir les mécontents de tous poils, artisans écrasés sous les impôts, petits nobles subissant le joug du roi, paysans ruinés ... Quelques agitateurs à la langue bien pendue et bien payés sont le levain de la colère. Après quelques mois des émeutes éclatent, le pouvoir en place est de plus en plus contesté. Généralement la répression des émeutes ne fait que renforcer le mécontentement. Pareillement les Granbretons n'hésitent pas non plus à soudoyer les bandes de brigands pour qu'elles attaquent des villages, des châteaux, amplifiant encore le désordre. Une fois le pays conquis, ces brigands se verront incorporés dans les légions de mercenaires.

- **L'assassinat.** Le meilleur moyen pour se débarrasser d'un dignitaire farouchement opposé à toute idée de collaboration avec l'empire. L'assassinat se conjugue de multiples façons. Plutôt que tuer le gêneur pourquoi ne pas lui faire endosser le meurtre d'un dignitaire granbreton et réclamer sa tête sous peine d'envahir le pays afin que justice soit faite. Fabriquer des preuves et monter une machination est un plaisir que se refusent rarement les Granbretons. De



La Légion Sauvage

La Légion Sauvage est une troupe de mercenaires uniquement composée de Granbretons. La plupart sont déserteurs ou ont été démasqués. Elle rassemble en tout un peu moins de 10 000 hommes et femmes.

L'efficacité de cette compagnie n'est plus à prouver. Tous ses combats se sont soldés par des victoires ou des matchs nuls. Jamais elle n'a été mise en déroute ou écrasée. Tous ses membres ont été à bonne école et continuent d'appliquer les règles de la stratégie et de la guerre en usage dans l'empire. Leur discipline et leur loyauté sont moindres que dans une légion impériale mais ils compensent ce handicap par un esprit d'initiative plus développé. Ils n'attendent pas les ordres pour agir ou réagir. Il y eut une seule rencontre entre la Légion Sauvage et les forces impériales. Alors que les renégats essayaient de fuir la Moscovie conquise, une légion de Taureaux réussit à les rattraper. La moitié de la Légion Sauvage disparut dans le choc, mais tous les Taureaux furent tués. On raconte même que les rescapés de la Légion envoyèrent à Huon un grand coffre avec les oreilles et les... des Taureaux.

L'empire a toujours agi pour détruire cette bande de renégats. Des agents ont été infiltrés afin de semer la discorde ou assassiner les chefs mais sans guère de résultats. Diplomatiquement, la Granbretanne considère comme une insulte l'emploi de cette compagnie par un pays étranger. Cette déclaration a eu de plus en plus d'effet au fur et à mesure que l'empire grandissait.

Pour des étrangers, cette compagnie de mercenaires ne se différencie pas des autres légions. En effet la quasi totalité porte des masques, ils ont de grands étendards baroques et des grades similaires à ceux de l'empire. Qui plus est, ils font preuve dans leur majorité d'une cruauté digne de l'Empire Ténébreux.

Pour un Granbreton cette armée est un ramassis, une insulte vivante à l'empire. Chacun porte un masque purement décoratif qui ne symbolise pas l'âme de son porteur. Pire que tout, une bonne part de ces renégats portent des masques qui sont des caricatures du visage d'Huon lui-même. De même la discipline paraît bien relâchée et les commandements s'obtiennent par élection !

Tout Granbreton renégat ou démasqué est cordialement accueilli à la Légion Sauvage. Cependant, tant qu'il n'aura pas fait ses preuves, il restera en bas de la hiérarchie. S'il se montre suspect, un piège lui sera tendu afin de tester ses sentiments vis à vis de l'empire.

La Légion Sauvage a toujours tenté de se tenir éloignée de l'empire. Elle est assez lucide pour déterminer ses chances face aux forces de l'empire : nulles. Avec son agrandissement, les renégats ont du reculer. Finalement ils ont disparu dans les steppes au delà de la Moscovie en direction de la légendaire Asia Communista.

même des sans masques sont prêts à se sacrifier du moment qu'ils peuvent réintégrer leur ordre.

- Soutenir les factions. Chaque pays possède des factions plus ou moins puissantes et plus ou moins véhémentes. Il suffit d'attiser la braise qui couve et donner la force aux "faibles opprimés". Souvent les frères cadets des rois en place lorgnent avec envie vers le trône et ses atours. De tels princes rallient toujours autour d'eux les arrivistes qui espèrent une fois leur champion couronné en retirer les fruits. Pour prendre le pouvoir ces hommes n'hésiteraient pas par exemple à faire appel à une armée étrangère, granbretonne peut-être ?

- Déstabiliser le pouvoir en place. Discréditer le pouvoir régnant porte un coup terrible au pays visé. Quel sujet, quel citoyen dès lors est prêt à faire des efforts, voir se sacrifier pour des maîtres dépravés, corrompus, irresponsables, incompétents... La liste est longue. Si cet effet est atteint, l'arrivée des forces granbretonnes sera accueillie avec joie par les populations, du moins dans un premier temps.

- La corruption. Corrompre les dignitaires d'un pays permet de saboter ses armes, livrer ses forteresses ou ses armées sans combat et obtenir des renseignements capitaux.

- Le mariage. Quoi de plus charmant que de s'emparer d'un pays par les doux liens du mariage. Il suffit d'un roi ou d'une reine célibataire ou veuf (une goutte de poison...) et d'un Granbreton à la belle prestance ou d'une noble granbretonne au charme irrésistible. Une fois le mariage proclamé, il suffit au Granbreton de guider sa moitié dans la bonne voie. Si celle-ci se montre rebelle, il suffit alors de la faire disparaître.

- La guerre civile. Faire éclater une guerre civile permet aux Granbretons de proposer leurs services au parti sur le point d'être vaincu. Ce dernier ne pourra qu'accepter et signer une proclamation où il demande l'aide militaire de l'Empire

pour supporter sa cause. Une fois mis ou remis sur le trône, ce roi n'est plus que la marionnette des Granbretons. Seuls ces derniers sont les garants de ses pouvoirs.

- La cause de la guerre. Jamais l'Empire n'a déclaré la guerre à un pays sans une raison valable, du moins en apparence. Il revient à l'ambassade de fournir ce prétexte de guerre.



Marche d'une Armée

Une armée granbretonne en marche obéit à un règlement strict. Aucune armée impériale n'a jamais été écrasée dans une embuscade. Plusieurs corps de spécialistes sont chargés des diverses tâches, reconnaissance, surveillance des ailes, protection des connétables, transmission des ordres...

Ordre de Marche

L'ordre de marche est défini la veille au soir par l'état major de l'armée. C'est au cours de cette réunion que sont pris en compte les difficultés du terrain à traverser, la proximité de l'ennemi, le besoin de nourrir l'armée, la fatigue des troupes... L'ordre de marche définit la répartition des légions entre l'avant garde, le corps principal et l'arrière garde. Si une embuscade est à craindre, l'avant garde se composera alors de troupes d'élite et les éclaireurs seront renforcés. Si les réserves en vivres s'amenuisent, des détachements seront envoyés dans la région environnante afin d'y piller villages et châteaux. Si un cours d'eau ou tout autre obstacle doivent être franchi, des légions de Taupes seront incorporées à l'avant garde.

L'ordre de marche définit aussi la longueur de l'étape et le rythme de la marche, normale, forcée, ou lente pour reposer les troupes.

Le Départ

Le camp se réveille vers cinq heures du matin, aux bruits des divers instruments des ordres. Le vacarme est tel qu'il s'entend à plusieurs milles à la ronde. En moins d'une heure, la camp doit être démonté, les hommes et les chevaux doivent s'être nourris et les colonnes formées. La plupart des ordres organisent une rapide cérémonie avant de déterrer l'étendard de leur légion. Les plus extrêmes sacrifient un esclave ou un prisonnier au pied de leur symbole. Les colonnes se mettent en marche lorsque le commandant de l'armée arrache son étendard personnel au sol.

Les Eclaireurs

Les éclaireurs partent bien avant le reste de l'armée. Ils se lèvent vers une heure du matin et partent peu après. Les éclaireurs sont toujours formés de cavaliers à moins que le terrain soit trop défavorable à cette arme. Dans ce cas la mission revient à l'infanterie. Leur mission consiste à éventer toute embuscade, baliser les routes suivies par l'armée, "interroger" les villageois et capturer tous les espions rencontrés. Cette appellation recouvre tous les étrangers...

Les troupes formant le corps des éclaireurs sont uniquement constituées de vétérans et toujours de Granbretons. Des traîtres ralliés à l'Empire les accompagnent souvent comme guides.

Si une embuscade est découverte, ils doivent l'anéantir, à moins que les forces en présence soient trop importantes. Dans ce cas, ils se contentent de les surveiller et attendent l'arrivée de l'avant garde qui se chargera de les éliminer.

Dés meutes restent à chaque carrefour au fil de l'avance des éclaireurs. Ce sont elles qui indiquent aux



AVIS DE RECHERCHE

FORTE RECOMPENSE

L'Empire de Granbretanne recherche les criminels suivants

Ces scélérats ont défié la volonté impériale.
Tout renseignement pouvant aider à leur capture sera récompensé par une somme de

Toute personne qui amènera vivant l'un de ces criminels recevra

Toute personne qui amènera mort l'un de ces criminels recevra

Pour plus d'informations consultez le poste de garde le plus proche ou le palais du gouverneur.

LONGUE VIE A HUON
ROI EMPEREUR IMMORTEL

troupes qui les suivent la route à prendre.

Le comportement des éclaireurs envers la population varie suivant la nature des liens avec l'Empire. Dans un pays allié aucune exaction sérieuse ne sera commise. Par contre, si les connétables ont jugé bon de terroriser les habitants pour les dissuader de résister le pire est à craindre. Pour ce genre de travail, des troupes spéciales sont employées. Il s'agit souvent de Hyènes ou de Chacals.

Tout étranger ou suspect rencontré par les éclaireurs reçoit une et une seule sommation de se rendre. Au moindre signe de refus, les éclaireurs se jettent à sa poursuite et tentent de le capturer. Ils le tuent uniquement s'il risque de leur échapper. Si la capture réussie, il est aussitôt envoyé à l'état major qui l'interroge sur le champ.

Les éclaireurs précèdent habituellement l'avant garde d'une dizaine de milles. La reconnaissance lointaine est confiée aux ornithoptères. Ceux-ci proviennent de bases voisines. En effet, la maintenance de ces appareils délicats exige un lourd équipement peu compatible avec la progression rapide de l'armée. Par contre si l'armée s'enfonce profondément en pays ennemi, quelques ornithoptères sont alors incorporés avec leur équipe de mécaniciens et le matériel de maintenance.

Les éclaireurs se divisent par meutes d'une vingtaine d'animaux. Ils explorent systématiquement tout couvert, bois, village, ruines, ravin ... Ils couvrent le front de l'armée en marche plus ses flancs sur une distance de plusieurs milles. Ainsi pour une grande armée en marche, le front des éclaireurs est d'une dizaine de milles et leur effectif de plusieurs milliers d'hommes. La progression d'une meute d'éclaireurs se fait selon le principe suivant. Deux, trois cavaliers sont envoyés en avant à portée de vue. Ils doivent prévenir toute embuscade. Le reste de la meute se divise en deux. Un premier groupe comprend une quinzaine de guerriers avec le chef de meute lui même.

C'est ce groupe qui doit identifier la menace, capturer les intrus ... Le second groupe, trois ou cinq hommes, suit à portée de vue. Son rôle n'est pas d'intervenir mais de prévenir les autres si le premier groupe est détruit. La distance séparant les meutes d'éclaireurs dépend du terrain et de la menace. Si des forces ennemies rôdent, les meutes d'éclaireurs se rassemblent afin de ne pas être détruites séparément. Pour communiquer à distance, les éclaireurs utilisent des cors et des trompes portant très loin. Un code permet d'indiquer une embuscade, le nombre d'ennemis...

Tendre une embuscade à une armée granbretonne est une gageure, tout comme échapper à ses éclaireurs.

L'Avant Garde

L'avant garde se compose exclusivement de troupes de combat et souvent des meilleures. Sa mission consiste à protéger le corps principal encombré des bagages de l'armée. Les légions formant l'avant garde sont remplacées tous les trois jours par d'autres de l'arrière. Les guerriers de l'avant garde marchent en ordre de combat et ne portent aucun fardeau. En cas d'approche d'une armée ennemie, l'avant garde peut se déployer en moins de dix minutes. Si celle-ci est jugée faible, l'avant garde doit la détruire seule. Pendant ce temps la marche est suspendue et les autres groupes se forment en défensive. Par contre si l'ennemi est redoutable, l'avant garde doit le contenir en attendant d'être renforcée par le reste de l'armée.

Généralement l'avant garde est confiée au connétable le plus compétent dans l'armée, après bien sûr le commandant en chef.

Le Corps Principal

Le corps principal ressemble à une caravane ambulante, un conglomérat disparate. Ce groupement comprend l'état major, le matériel de siège, l'armement lourd comme les canons feu, les vivres... Tout ce fatras demande des mules, des chevaux de traits par milliers pour une petite armée. C'est pourquoi les armées granbretonnes ont souvent progressé le long de voies d'eau navigable. Des barges permettent de transporter tout ceci plus facilement. Tous ces animaux de bât détruisent les routes, demandent une énorme quantité de nourriture ainsi que de nombreux hommes pour les guider et les soigner. A côté, entre ces colonnes, voyage la plus grosse force de l'armée. Celle-ci se compose de légions granbretonnes de combattants mais aussi des troupes du génie, comme les Taupes ou des corps de spécialistes comme les Hyènes. Le corps principal est placé sous le commandement direct du chef de l'armée. Celui-ci voyage toujours en tête de cette force.

Le commandant de l'armée bénéficie de plusieurs systèmes pour envoyer ses ordres et recevoir des informations. Habituellement plusieurs meutes de Lièvres sont à sa disposition pour emporter ses ordres. Ces derniers sont montés sur des coursiers rapides et endurants. D'autre part il dispose aussi de plusieurs systèmes optiques permettant d'envoyer des signaux visuels à de longues distances. Enfin, une meute de sonneurs de cor permet d'envoyer des signaux sonores. Pour rédiger les ordres, le commandant dispose de plusieurs secrétaires.

L'Arrière Garde

C'est ici que se trouvent toutes les troupes mercenaires, comme les Faucons ou les Vautours. Leur discipline étant moindre, ils sont placés en arrière de la colonne afin d'éviter tout désordre. L'arrière garde se compose généralement des troupes de moindre qualité, comme les Fourmis destinées à occuper le pays au fur et à mesure de l'avance ou les Cochons chargés de surveiller les prisonniers faits au cours des batailles. On y trouve aussi les Crânes chargés d'exécuter les déserteurs ou les indisciplinés sur leurs chariots de la haute justice. Le rôle de l'arrière garde se limite à ramasser les éclopés et les déserteurs. Dans le cas d'une attaque surprise, l'arrière garde se contente d'attendre l'issue du combat en protégeant le matériel et les troupes non combattantes. Si l'armée devait être défaite, c'est à l'arrière garde que reviendrait la mission de couvrir la retraite. L'arrière garde est de loin la partie la plus faible d'une armée granbretonne en marche. Composée des plus mauvaises troupes, sans véritable état major capable de les actionner en une force indépendante, sa valeur est réduite.

Le Camp

Avant la tombée de la nuit, l'armée se regroupe en un lieu favorable choisi par un groupe d'éclaireurs expérimentés. Généralement il s'agit d'une grande étendue dégagée. Un plan est rapidement tracé sur le sol et chaque légion occupe chaque soir le même emplacement. Habituellement le centre du camp est réservé à l'état major et aux légions de l'ordre auquel appartient le commandant en chef. Les bagages forment un damier avec les troupes combattantes et les autres. Les légions d'élite forment le pourtour du camp. Si la région est dangereuse, une levée de terre est dressée entourant tout le camp.

Il est interdit aux membres d'un ordre de rentrer de son propre chef dans le quartier d'un autre ordre, ceci afin d'éviter des luttes entre rivaux. De même il est interdit de quitter le camp. Avant la tombée de la nuit tout soldat ayant désobéi aux ordres est jugé devant les membres de sa légion. La nuit la garde est assurée par des Chats Sauvages et d'autres guerriers. Des patrouilles, en dehors du camp, surveillent les environs.

DOSSIER N°

ANNEE

MOIS

JOUR

NOM DE L'ENFANT

SEXE

AGE APPROXIMATIF

SANTE

COULEUR DES YEUX

COULEUR DES CHEVEUX

COULEUR DE PEAU

PAYS D'ORIGINE

CITE, VILLAGE

NOM DES GENITEURS

DONATEUR

La sororité a acheté cet enfant au DONATEUR susnommé.

Les signatures ci-dessous engagent la soeur qui l'a acheté et son DONATEUR.

SOEUR DONATEUR

LONGUE VIE A HUON
ROI EMPEREUR IMMORTEL



La Bataille

Lors des batailles, chaque type de troupe est employé selon ses capacités et tient invariablement le même rôle.

- **Les Ornithoptères :** telle la reine au échec, il s'agit de la pièce maîtresse des armées granbretonnes. Les ornithoptères permettent de repérer les mouvements des armées adverses mais se montrent encore plus précieux au cours des combats. Généralement les connétables les gardent en réserve pour les lancer au moment décisif. Leurs piqués stridents affolent la cavalerie adverse, leurs projectiles causent un vrai carnage dans les rangs serrés de l'infanterie ennemie, leurs lances feu permettent aussi de tuer le commandant de l'armée adverse même si celui-ci se tient bien en retrait. Seule l'arrivée inopinée des ornithoptères à la deuxième bataille de Köln a permis à Méliadus de l'emporter sur le jeune Dorian Hawkmoon. En Kamarg, là où les ornithoptères ont été tenus en échec par les flamants, les Granbretons ont connu de grandes difficultés.

- **L'infanterie :** disciplinée, nombreuse, elle constitue l'essentielle des armées impériales. Dans une bataille elle forme toujours la première ligne, répartie par légion et formant de solides carrés, chacun formé d'un bataillon. L'infanterie granbretonne manoeuvre toujours en ordre compact et avance lentement mais irrésistiblement. Rares sont les armées qui ont résisté à cette pression lente mais continuelle. Dès qu'un bataillon montre des signes de fatigue, il se retire remplacé aussitôt par un nouveau provenant de la seconde ligne, puis de la troisième. Pour vaincre les redoutables tercios spanyars à la bataille de Talemque, l'infanterie granbretonne s'était formée sur six lignes !

Les pertes de l'infanterie sont toujours les plus lourdes. C'est elle qui absorbe les chocs de l'adversaire, elle qui prend d'assaut les collines et

les villages défendus par l'ennemi. Souvent la première ligne se compose de Faucons et de Vautours.

- La cavalerie : puissante, rapide, manoeuvrière, la cavalerie granbretonne peut tenir tête à bon nombre d'opposants. Cependant assez souvent elle a été enfoncée par les lourds chevaliers de France ou de Germanie. Le succès de ces derniers a été de courte durée dès qu'ils se sont heurtés aux rangs compacts de l'infanterie impériale. La cavalerie se place surtout sur les ailes ou entre les bataillons d'infanterie, empêchant toute tentative d'encerclement de l'armée adverse. Les commandants granbretons ont plus confiance dans leur infanterie que dans la cavalerie. Son rôle est de supporter l'infanterie et surtout de poursuivre les armées en déroute. Elle peut alors s'emparer de milliers de prisonniers et détruire tout espoir d'un ralliement des vaincus.

- L'artillerie : les canons feu sont souvent placés en première ligne entre ou devant les bataillons d'infanterie. Leurs salves répétées permettent de briser les rangs compacts de l'infanterie ennemie, la désorganisant avant l'assaut des Granbretons. Les canons feu brisent la plupart des assauts dans les batailles. Les troupes ennemies arrivant désorganisées au contact sont alors facilement vaincues par les légions. De même, leurs tirs permettent de détruire tous les retranchements ennemis élevés sur le champ de bataille.

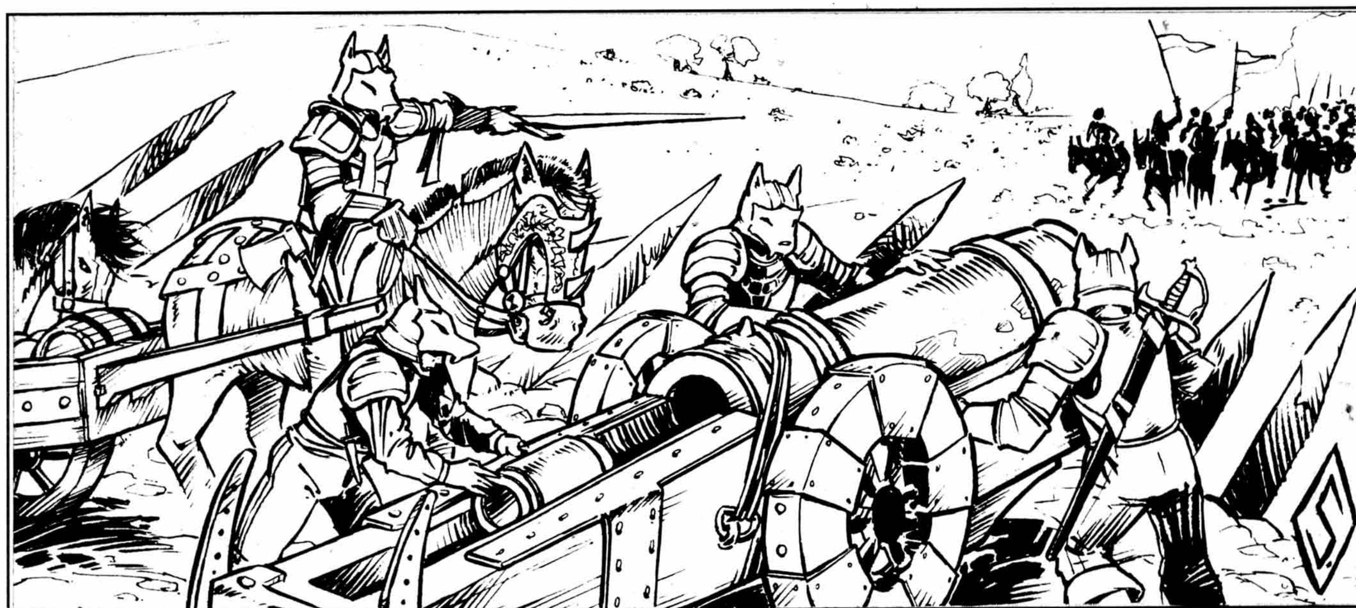
La tactique des Granbretons dans une bataille dépend d'un grand nombre de facteurs. Si l'utilisation des troupes est standard, leur combinaison l'est moins. Plutôt que de détruire les guerriers de l'armée ennemie, le but des Granbretons est de leur enlever toute volonté de résistance, de les amener à la reddition. Ainsi ces captifs seront autant de Vautours et de Faucons. C'est pourquoi les Granbretons laissent toujours un endroit libre où les troupes vaincues peuvent espérer s'enfuir. Ainsi nul ne pense livrer un combat à mort, il existe toujours une porte de sortie qui donne en fait sur l'un des deux ordres de mercenaires. Les Granbretons ont toujours préféré les tactiques d'intimidation, paraître plus nombreux, arborer des tenues splendides, monter des embuscades qui provoquent la peur... Rarement les grands connétables choisissent d'attaquer tête baissée l'ennemi là où il est le plus fort. Contrairement à bon nombre de stratèges européens, partisans de l'assaut brutal qui emporte tout, les Granbretons préfèrent une tactique plus lente, d'avance progressive, de tirs de canons feu, de feintes de la cavalerie, d'attaque des points stratégiques par les ornithoptères. Tant qu'ils ont suivi cette tactique, la victoire leur a toujours souri. La bataille de la Kamarg fut toute autre.



Les Sièges

Les Granbretons ont été les meilleurs assiégeants de tous les temps. A part la Kamarg, aucun château, nulle cité ou forteresse ne leur ont résisté. Le siège de Berlin dura un an avant que le conseil de la cité ne se décide à déposer les armes.

Dès que les Granbretons rencontrent une cité ou une forteresse décidée à leur résister, ils proposent immédiatement des conditions de reddition honorable, pas de pillage, pas d'exécution, la garnison peut quitter les lieux avec armes et bagages. Par contre, ils annoncent aussi qu'en cas de refus, il ne sera pas fait de quartier lors de la prise des lieux. Cette déclaration suffit à faire baisser les armes à plus d'une cité. La réputation de cruauté et d'invincibilité des Granbretons y font pour beaucoup. Ils ne tiennent leur promesse que si une autre cité est encore assiégée dans le pays. Ils envoient alors des représentants de la première pour l'inciter à capituler. Une fois le siège commencé, les Granbretons déclarent qu'ils épargneront tous les déserteurs de la ville. Ceux qui suivent ce conseil sont bien accueillis par les Granbretons et versés dans une légion de mercenaires. Cet accueil n'est pas inspiré par la gratitude mais par le cal-



Contrat d'Engagement
dans l'Ordre du Faucon

Moi,

M'engage à devenir pour la vie un fidèle serviteur de l'Empereur Huon.
J'obéirai à tous ses ordres et à ceux de ses lieutenants.

Date

Volontaire *Connétable*



cul. Cet exemple incite beaucoup d'autres à déserter. Pareillement, les traîtres et les espions sont payés royalement. Ceux qui se proposent d'ouvrir les portes de la cité reçoivent en échange le gouvernement de celle-ci. Malheureusement, leur cité après le passage des Granbretons se limite souvent à un amas de cendres.

Suivant l'état des murailles la technique de siège est déterminée. S'il s'agit de hautes murailles droites construites à l'ancienne avant l'utilisation des canons feu, alors le siège sera court. Une dizaine de canons feu abattront la muraille en moins de quelques jours. Dans la brèche ainsi creusée, il suffit d'envoyer un bataillon ou deux de mercenaires afin de désorganiser les défenseurs puis de véritables troupes de choc, comme des Taureaux ou des Sangliers. La place est considérée comme prise lorsque son commandant est empalé au sommet de la plus haute tour.

Par contre si la citadelle est conçue pour résister aux canons feu, murs bas et obliques, talus de terre protecteurs... les Granbretons employent alors la méthode du siège long. Le but est d'affamer les défenseurs de la place en empêchant toute arrivée de convois et de renforts. Pour cela, ils construisent une longue muraille en terre surmontée de palissades. Souvent des fossés et des chausses trappes renforcent le dispositif. Pour accélérer l'épuisement des vivres, les Granbretons envoyent quelquefois dans les places assiégées tous les prisonniers qu'ils ont faits auparavant. Le plus grand siège jamais réalisé dans l'histoire fut celui de Londra par l'armée rebelle de Méliadus. Ce fut aussi avec la Kamarg le tombeau des armées granbretonnes.



L'Occupation

Lorsque les Granbretons s'emparent d'un pays, le temps de son exploitation rationnelle est venu. Dans la foulée de la conquête, les troupes spécialistes, comme les Hyènes ou

d'autres ordres se livrent à la torture, au meurtre, au viol et au pillage et ce d'une façon et sur une échelle hors du commun des guerres européennes. Le but est de terroriser suffisamment les habitants pour leur enlever toute idée de résistance ou de rébellion. Après un tel traitement, les survivants dans leur quasi totalité cessent de respirer dès qu'un casque granbreton se montre. Suivant les pays, les Granbretons ont massacré entre 10 et 40 % de la population.

Les enfants de moins de six ans sont pour la plupart du temps épargnés et envoyés à Londra comme otages. En fait ils sont vendus à la Sororité qui en fera en un peu plus d'une décennie de parfaits Granbretons.

Tous les captifs de guerre reçoivent l'offre de rejoindre un ordre mercenaire, le Faucon ou le Vautour suivant l'arrangement passé entre les grands connétables. Ceux qui refusent sont envoyés à Londra comme esclaves, les autres sont dispersés dans différentes légions afin d'éviter toute rébellion massive. Cette mesure a été prise entre autres après la révolte de Köln. La plupart des guerriers du duc avaient été versés dans une légion de Vautours. A l'annonce de la rébellion d'Hawkmoon, tous ces hommes avaient retourné leurs armes contre l'Empire. Des affiches sont aussi placardées dans les villes et villages afin de favoriser le recrutement des ordres mercenaires.

Les traîtres qui ont favorisé la conquête sont grassement remerciés, souvent avec le fruit du pillage, et placés aux postes clefs du moins ceux qui ne sont pas incompétents. Les Granbretons tentent aussi de se rallier les notables qui ont survécu. Ces derniers leur permettent souvent d'exploiter au mieux les richesses de leur pays.

Des émissaires sont dépêchés dans les régions limitrophes afin de rassurer leurs maîtres. "Nous avons du employer la force, mais à notre regret. Un terrible complot s'ourdissait contre l'Empire et votre pays. Si celui-ci réussissait, vos terres devaient revenir à... (généralement l'ennemi le plus haï de la personne visitée)"

Des membres des ordres scientifiques contactent ou capturent tous les érudits et scientifiques connus du pays. Tous, de gré ou de force, sont envoyés à Londra.
De même tous les architectes, sculpteurs et autres artisans experts dans la construction sont épargnés, rassemblés et déportés à Londra où ils travailleront sur les édifices des temples de leurs vainqueurs.

Des Taupes, des Belettes, des Blaireaux se mettent aussitôt au travail afin de réparer les routes nécessaires à la poursuite des conquêtes ou aux communications avec le reste de l'empire. Ils réparent et améliorent les forteresses capturées devant recevoir une garnison impériale. Quant aux autres, elles sont détruites ou suffisamment endommagées pour leur enlever toute valeur. Ils construisent aussi des bases et des relais pour les ornithoptères.

Finalement un gouverneur est nommé, soit un Granbreton ou un traître local dans lequel l'empire a une confiance suffisante ou qui est manipulé. Ensuite une garnison, souvent de Fourmis, vient occuper les endroits stratégiques, forteresses, ponts, cités, carrefours...

L'empire possède alors une province supplémentaire. Désormais la moitié des récoltes part à Londra. Les marchands et les artisans doivent payer des impôts égaux au tiers de leur revenu. Les nobles doivent prêter allégeance à l'Empereur et céder le tiers de leur domaine à un noble granbreton. La justice appliquée dans la province est maintenant granbretonne...

Les héros, diplomates ou chefs de guerre reçoivent un triomphe à Londra, sont anoblis, reçoivent des décorations, des promotions... Et tout peut alors recommencer pour une nouvelle province.



Hawkmoon

L'EMPIRE TENEBREUX

"Les Barons de Granbretanne s'étaient rendus maîtres de tout le continent ; guerriers féroces et habiles stratèges, ils montraient dans les combats un grand mépris pour leur propre vie. L'âme corrompue et l'esprit enfiévré, ils haïssaient tout ce qui autour d'eux avait échappé à la décadence. Despotes immoraux, ils usaient de la force sans équité. Un sourire gourmand aux lèvres, ils assistaient en ce moment à l'embrasement final de la dernière cité d'Europe. L'origine de cette ville se perdait dans la nuit des temps. On l'appelait Athéna".

L'épée de l'Aurore. Michael Moorcock

Tous les qualificatifs ont été employés pour approcher la réalité de l'Empire Ténébreux. Tous n'ont fait que renvoyer un pâle reflet de la décadence granbretonne. L'homme de courage pâlit et le sage réprime un frisson lorsque l'on évoque devant eux l'empire du mal. Aucun humain sain d'esprit n'est jamais revenu vivant de Londra pour en rapporter ce qui s'y passait. On évoque dans un murmure le palais de l'empereur dont la cime côtoie les nuages, les hideux laboratoires des Serpents où sont pratiquées les terribles expériences qui ont donné sa puissance à l'Empire, les flots rouges de sang de la Thames dont l'odeur pestilentielle plane sur la cité des horreurs. D'autres disent que tous les cauchemars prennent forme à Londra et que toutes les peurs y trouvent enfin la vie. Les Granbretons sont les seuls humains à être descendus aussi loin dans toutes les perversités humaines. Ce qu'ils ont ramené de ce terrible voyage a de quoi glacer le sang et foudroyer la raison. Mais qui oserait défier la puissance des ténèbres hormis quelques aventuriers aussi fous que leurs ennemis...

Ce supplément au jeu *Hawkmoon* décrit à l'intention du maître de jeu l'empire granbreton. Il découvrira dans ces pages son histoire et celle de ses conquêtes, une analyse complète de la science granbretonne et ses applications les plus importantes, une vue détaillée de Londra et bien sûr comment créer un personnage issu de ces terres perverses. De plus, la totalité de la Granbretanne a été détaillée, les terres, ses habitants, leurs cultures, les mutants et bien sûr plusieurs scénarios vous permettront de confronter vos joueurs à l'empire de l'épouvante.



ISBN : 2-906897-31-0

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Hawkmoon* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

Prix : 138 F